СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ АВГУСТ 1996

СТРАНА ИГР

PC CD-ROM 3DO SONY PLAYSTATION SEGA SATURN NINTENDO 64

DOOM и другие...



история болезни

CIVILIZATION II



СХЕМА РАЗВИТИЯ

RESIDENT EVIL



ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

QUAKE ВЫХОДИТ НА ТРОПУ ВОЙНЫ — ФИНАЛЬНАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ...

ДЖОЙСТИК БУДУЩЕГО — ИСТОРИЯ И ПЕРСПЕКТИВЫ...

ОБЗОР 33 ИГР
СЕКРЕТЫ К 35 ИГРАМ
ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 6 ИГР

Abuse, Zork Nemesis, Pandora Directive, Ecstatica 2, Casper, Shell Shock, King's Field, Adidas Power Soccer, More War, X-COM: Apocalypse, Tenka, Tomb Riders, Prey...

... и другие



Я и мой пёс
слушаем " М-Радио "



М
РАДИО
71,3 МГц





Дизайн Антон Шилкин

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ **АВГУСТ 1996**

СТРАНА ИГР

PC CD-ROM 3DO SONY PLAYSTATION SEGA SATURN NINTENDO 64

НОВОСТИ



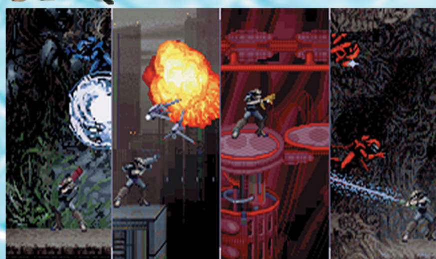




PC

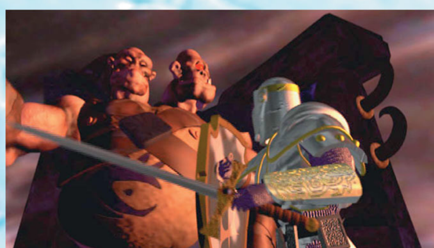
Игры:













ВИДЕОИГРЫ







ТАКТИКА





СПИСОК ИГР

ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Уважаемый читатель!

Редакция благодарит Вас за покупку этого номера. Мы надеемся, что период отпусков не ослабил интерес к горячим событиям, происходящим на рынке электронных развлечений.

Слияние производителей, появление многоплатформных игр, использование игровых консолей для выхода в Интернет, скорое появление NINTENDO 64, выход корпорации SONY со своей знаменитой приставкой Play Station на российский рынок... Наш журнал постарается помочь Вам сориентироваться в этом потоке постоянно изменяющихся событий.

Многое прояснилось на самой большой тусовке «игрушечных» фирм E3, которая проходила в последний раз в Лос-Анджелесе. Огромные выставочные площади, гигантские деньги, вложенные в оформление... Шоу такого масштаба проводилось впервые. Наши впечатления о выставке Вы найдете в этом номере.

Мы благодарим читателей за участие в викторине, а по результатам анкет делаем выводы уже сейчас — Вы заметите это по появлению новых рубрик и исчезновению некоторых старых. Жаль, что присланные прохождения пришли поздновато, в следующим номере мы опубликуем часть статей и советов, присланных читателями. Только пожалуйста, присылайте свои фотографии, мы их опубликуем вместе со статьей.

Успехов Вам и до новых встреч!

Издатель

Дм. Агарунов.

«Страна Игр» в Стране Игр

Впечатления о выставке Electronic Entertaiment Expo, Los Angeles

Семнадцатичасовой перелет через один океан и континент не просто утомил — разрушил. В запасе был день, за который мы успели посетить Universal Studio, пляж и ночной клуб. Надежды на E3 были большие, иначе обидно было бы столько лететь…

И вот утром 16-го мая, покрутившись в поисках парковки каких-нибудь полтора часа, мы вошли на огромную территорию Лос-Анжелесского Convention Center.

Первое впечатление — огромные очереди на регистрацию и в пункты питания, а также вопрос — «с чего начать?» Изучив карту выставки, стало намного легче: все сильные производители засели в одном павильоне.

Поразил размер и оборудование стендов. По слухам, **Nintendo** потратила три миллиона долларов на оформление, и это не считая аренды выставочных площадей! «Лучше бы цены на свои продукты снизили…» — промелькнуло в голове «маркетинговое» решение.



Пожалуй, главным событием на этом шоу была презентация новой игровой приставки **Nintendo 64** (рабочее название — «**Ultra 64**» теперь отменено). Телевизоров с подключенной новой машиной было штук сорок, желающих поиграть — гораздо больше. Отстояв около часа, мы хорошенько поиграли в две доступные игры — **Pilot Wing** и **Mario 64**. Конечно, это совершенно новый уровень — настоящее 3D: любой вид на Марио, мгновен-



LA Convention Centre



Центральная часть стенда Nintendo



Руководитель отдела маркетинга Mark Mazlovich



TV-тоннель Psygnosis

ная реакция на джойстик, возможность послать героя в любую сторону... Само собой, цвета на картинке были безупречны, а окружающая обстановка и действующие лица двигались удивительно реально и плавно. В **Pilot Wing** необыкновенно легкое трехмерное управление летающим объектом. Новый джойстик, столь активно рекламируемый, оказался действительно очень удобным и многофункциональным.

Насторожило то, что больше не было представлено ни одной игры, даже пары уровней, хотя обычно это практикуется. И это при всех задержках и переносах! Зная опыт выхода новых игр на **Super Nintendo**, можно предположить, что ждать в этом году десятков игр на **Nintendo 64** не стоит. Хотя есть и оправдание — вышедшие игры отличаются идеальной проработанностью.

Тем временем **Sony** готовится к приходу конкурента — во время выставки объявлена новая розничная цена на **PlayStation**, которая оказалась ниже, чем цена на машину **Nintendo**, представлено большое количество совершенно новых и значительно улучшенных версий ставших уже популярными игр, таких как **ToShinDen** и **Tekken**.

Обратило на себя и отношение к прессе. В офисе **Sony** сотрудники с интересом посмотрели наш последний номер, переспросили, уверены ли мы, что это делается в России, попросили журнал в подарок, выдали ворох пресс-релизов и пообещали регулярно высылать всю новую информацию. В общем, вели себя как люди, которые хотят продавать свой товар и дружить со всеми. Обратим Ваше внимание на то, что и европейский офис **Sony** любезно отвечал на все наши вопросы. В то время как сотрудники **Nintendo** долго гоняли нас от одного менеджера к другому, пытаясь выяснить, к какому региону относится Россия — к Европе или к Азии. В результате отправили нас в компанию «Денди» (г. Москва, ул. Поклонная). Тут мы обиделись. Начали кричать, что не для этого мы «пилили» столь далекий путь. На крик выбежал похожий на человека дядя, извинился, пригласил в офис, вручил все необходимые материалы. Но впечатление осталось, как гово-



Bad Mogo позирует нашему фотографу



Sega'вские красавицы



Орк из Warcraft



Стенд Electronic Arts Sports



Большинство игровых компаний демонстрировали новые игры для Sony Playstation

рится, «не то». Сразу вспомнилось состояние российского рынка товаров от **Nintendo**: постоянное отсутствие новых игр, ужасный ассортимент, дорогие цены. Что ж, заслуг у этой гигантской компании действительно много, но рынок не прощает высокомерия — может, поэтому японцы терпят рекордные убытки последние два года, а их акции стоят уже не как прежде.

Зато удалось побеседовать с представителем **SGI**, участвовавшим в создании **Nintendo 64**. **Silicon Graphics** работала на стенде **Nintendo** (еле поворачивается язык назвать так это сооружение, размером с шахтерский поселок). Для нас были продемонстрированы новые инструментальные средства разработки игр для этой приставки.

Скромнее, но тоже достаточно агрессивно действовали другие участники выставки. Оригинальные стенды, звезды кино и музыки, известные спортсмены, раздающие автографы, сувениры и новинки, готовящиеся к выходу.

Самые сильные стенды были у **Nintendo**, **Sega**, **Sony**, **Accolade**, **Microsoft** и **Psygnosis**. «Сеговский» стенд не отличался какими-то необычными и интересными эффектами, просто занимал огромные площади. Посетителей **Sega** привлекла превосходными разработками для **Saturn** и новейшими игровыми автоматами. Кстати, только на стенде **Sega** висели знаки запрещающие фото- и видеосъемку. Но уж поверьте на слово, что **Virtua Cop 2** и **Virtua Fighter 3** — две вершины современных игровых технологий.

Стенд **Sony** представлял из себя «бетонное» сооружение размером с трехэтажный дом, в одну из стен которого был вмонтирован мультиэкран (5x8 телевизоров). Примерно каждые пятнадцать минут это сооружение подвергалось «землетрясению», сопровождаемому лазерным обстрелом, густым задымлением и невообразимым грохотом. Именно в этот момент на мультиэкране демонстрировались отрывки из новейших игр для **PlayStation**. Зевак на это шоу собиралось достаточно много.

Серьезно заявила о себе компания **Microsoft**. Этот компьютерный супер-гигант пока не может похвастаться значительными успехами в области игр. Но то, как был оформлен стенд **Microsoft**, заставляет задуматься об амбициях этой компании



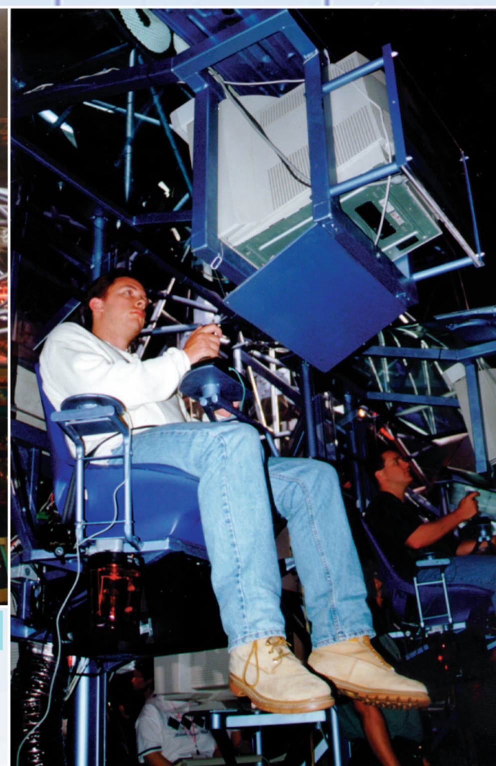
Virtua Cop II ошеломляющего качества



Виртуальное кресло пилота от ThrustMaster



Металлоконструкции стенда Microsoft



Играем, свесив ноги

и в игровом секторе компьютерного рынка. Чтобы поиграть в новые игры от **Microsoft**, надо сесть в специальное кресло. Электроподъемник поднимает игрока на высоту 2-х метров, где расположены мониторы. И там уже, «вознесшись» над остальными, сиди себе спокойно и играй. Таких кресел было примерно двадцать.

Psygnosis отличилась не только представленными играми для **PC** и **PlayStation**, но своим телевизионным тоннелем, где они и демонстрировались.

Пройдя несколько километров выставочного пространства, наши ноги нуждались в отдыхе (хотя вся площадь выставки, а это несколько гектаров, была покрыта довольно толстым ковролином). Мы нашли относительно тихое место около стенда **Accolade**. Стоим, прислонившись к какому-то столбу, и пытаемся решить проблему обеда. И вдруг в наш разговор вмешивается голова чудовища из **Star Control 3**, стоявшая на соседнем столбе. Она очень вежливо, наклонясь, говоря на английском с компьютерным акцентом, познакомилась с нами, спросила откуда мы. С трудом выговаривая русские имена, голова пожелала нам успехов и пригласила на свою планету. Мы, в свою очередь, пожелали голове скорейшего появления на экранах компьютерных мониторов.



Говорящая голова

Весь второй день выставки был посвящен нами налаживанию контактов с американскими изданиями, занимающимися компьютерными и видео-играми. В одном из следующих наших номеров мы постараемся рассказать о наших западных коллегах и их журналах.

Впечатлениями о выставке поделились ***Дмитрий Агарунов, Юрий Королев, Владислав Пискунов и Kavi Samtani.***





Игровые автоматы от Sega



Один из экспонатов выставки — настоящий "крашер"

Борис РОМАНОВ



16 мая 1996 года на выставке E3 в Лос-Анжелесе японская компания **Nintendo** наконец-то официально представила американским покупателям и журналистам свое последнее детище — телевизионную игровую приставку **Nintendo 64**. Кроме названия, которое во всем мире теперь будет звучать одинаково, со времени японской премьеры мало что изменилось. Однако были получены ответы на многие важные вопросы, касаемые выхода в свет этого игрового компьютера. Как и было заявлено ранее, дата выхода **N64** на американский рынок остается 30 сентября 1996 года, хотя существует вероятность того, что она будет еще задержана, но не более, чем на месяц.

Стартовать приставка будет, как минимум, с тремя играми, две из которых были представлены практически в окончательном виде на **E3**. Это, естественно, новое приключение Марио, но теперь трехмерное, и симулятор полета **Pilot Wings**.

Будет справедливо заметить, что пока **N64** не оправдала полностью надежд ее поклонников. За четыре с половиной месяца до выхода этого игрового компьютера в свет было закончено всего две игры, что не может не расстроить тех, кто ожидал, что с приходом **Nintendo 64** всем остальным конкурентам придется признать свое поражение. Однако **Nintendo** планирует к концу года выпустить в продажу от 20 до 26 игр, продать, как минимум, 1 миллион приставок и 3 миллиона картриджей. Можно пока лишь пожелать им удачи.

Но, наверное, самым главным заявлением можно считать данное президентом **Nintendo Co. Ltd.** Хироши Ямауги интервью японскому еженедельнику **The Nikkei Weekly**, в котором было отмечено, что по его мнению **Sega**, **Sony** и **3DO** делают ошибку, ориентируясь на покупателей в возрасте от 17 лет и выше, то есть на тех, кто в состоянии покупать игры за свои собственные деньги. По его словам, денег на этом особо не заработаешь. Поэтому **Nintendo** будет ориентироваться на школьников младших классов или чуть постарше, которым и картриджи и приставку будут покупать их родители. Все это означает, что игры для **N64**, в основном, будут сугубо детскими, хотя это и не противоречит тому, что они понравятся и более старшему поколению. Это выглядит довольно разумно, ведь по-настоящему детских игр для **Sony PS** и **Sega Saturn** пока выпущено в очень ограниченном количестве. Да и сами приставки, ориентируемые на семнадцатилетних существенно проигрывают в конкурентной борьбе **PC**. Семилетним же, в свою очередь, покупать компьютер только для игр представляется неразумным, что теоретически действительно ставит **N64** в более привлекательную позицию перед конкурентами.

Вместе с этим президент **Nintendo** отметил, что качество игр на 32-х битные приставки довольно низко. «Рынок уже сейчас зашел в тупик. Он завален новыми играми, 70% которых не находят своих поклонников», заявил Хироши Ямауги. Чтобы решить эту проблему, **Nintendo** собирается сделать рывок в качестве. Кроме этого на рынок будет поступать не более 4-5 игр в месяц, что решит проблему затоваривания.

На практике это означает лишь следующее. Nintendo будет жестко контролировать количество и сроки выхода продукции независимых производителей игр, что не очень их обрадует. Такое условие ставит их продукцию в неравное положение с продукцией самой Nintendo, которая всегда будет выпускаться в нужном количестве и в лучшее время. Эта политика уже сегодня оттолкнула многие компании от тесного сотрудничества с Nintendo. В списке производителей игр, заявивших о выпуске продукции на эту приставку пока отсутствуют такие крупные имена как Konami, Capcom, Namco, Square. А те смельчаки, что уже сегодня заявили о поддержке этого проекта (за исключением Williams), не представили более одной игры. Показателен пример компании Square, чьи отношения с Nintendo всегда считались самыми тесными. Не смотря на то, что все ее прошлые игры были эксклюзивными для приставок Nintendo, более выгодные условия и нежелание работать с картриджами подтолкнули ее к переходу в лагерь производителей игр для Sony PlayStation. А ведь не секрет, что именно продукция этой компании еще полгода назад была одним из козырей Nintendo в завоевании мирового признания. Будет правильнее всего сказать, что на сегодняшний день подавляющее число производителей игр замерли в ожидании. В случае, если Nintendo практически в одиночку сможет достичь своей продукцией сердец юных игроманов, а главное кошельков их родителей, тогда, возможно, они и будут поддерживать этот проект. А пока многие сомневаются, что с таким ограниченным начальным количеством игр, с довольно устаревшей технологией хранения информации на картриджах и, самое главное, ценой на них Nintendo сможет одним махом пошатнуть гегемонию Sony на рынке игровых приставок нового поколения. Она-то точно выпустит в этом году игру, конкурирующую и с Mario 64 и с Pilot Wings, а вот будет ли чем ответить Nintendo на Tekken 2, Twested Metal 2, Final Fantasy 7 и прочие и прочие высококачественные игры, остается вопросом.

Безусловно, до последнего момента у Nintendo оставался и самый главный козырь — 64-битная приставка по самой лучшей цене. По техническим характеристикам N64 действительно превосходят все существующие приставки, однако приходится отметить, в который раз, этот пресловутый картридж. По данным на сегодняшний день, в продажу поступят игры, объем памяти у которых будет восемь мегабайт. Это, конечно, в 2-3 раза превосходит объем памяти типичной игры для Super Nintendo. И мы знаем, что чем больше памяти, тем лучше игра. Но, к примеру, игра Tekken для Sony PlayStation содержит более 100 мегабайт памяти, и это без музыкального сопровождения. Так что сделайте вывод сами. А когда Nintendo заявляет, что у нее разработана прекрасная система сжатия данных, следует помнить, что практически такая же система есть и у Sega Saturn и у Sony PlayStation.

Но нельзя недооценивать опыт и мощь Nintendo. Она, все же, мировой лидер в производстве видеоигр. И все проблемы, связанные с недостаточным выбором картриджей можно довольно быстро решить. Были бы деньги. Mario 64 действительно выглядит революционно. И Nintendo, может быть, действительно права, адресуя новинку детям. Nintendo 64 обязательно найдет своих поклонников, и со временем станет очередной победой Nintendo.



Джойстик будущего



Владислав ПИСКУНОВ

Всем известно, что любой игровой компьютер, в том числе и телевизионная приставка, имеет, так называемое, устройство ввода. Обычно это устройство называют джойстиком, что не совсем верно. Если дословно перевести с английского слово **Joystick**, то получится что-то типа «палочка удовольствия». Звучит очень пикантно. Хотя устройство ввода не обязательно представляет из себя палку, оно может быть и в виде D-образной панели (control pad) и в виде автомобильного руля (steering wheel) и еще в виде разных, порой непонятных, систем.

Впервые слово джойстик не в вульгарном употреблении стали использовать английские летчики второй мировой войны, так они называли рычаг, расположенный между ног пилота, с помощью которого они управляли элеронами самолета.

Затем джойстик стали применять в системах радиоуправления и в разных областях промышленности. Так например, шведский концерн **SAAB** работает над созданием автомобиля, управляемого двумя рычагами типа джойстиков, находящимися по правую и левую руку от водителя. А знаменитая своими суперджойстиками для PC компания **Thrustmaster** в сотрудничестве с гигантами аэрокосмического комплекса США готовит контроллер для космических «челноков» **NASA**.

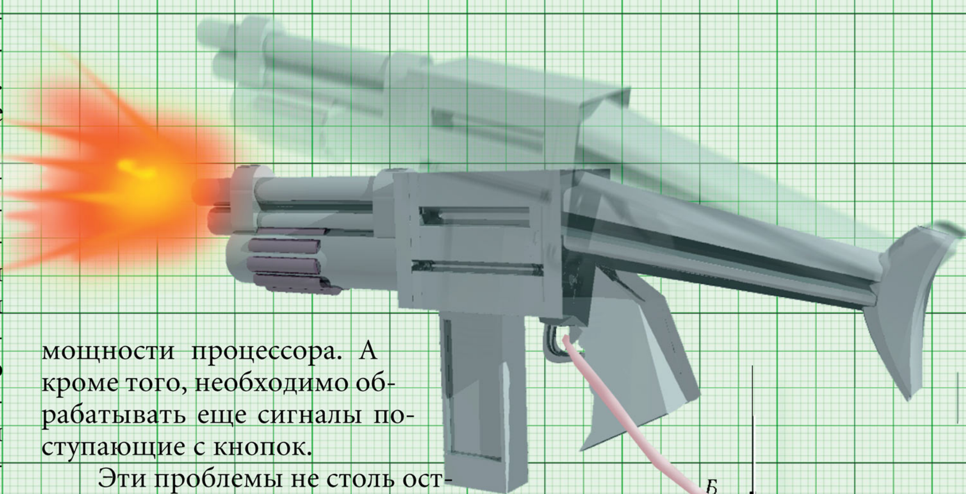
Для компьютеров первый джойстик появился в 1961 году. Он, как и первая компьютерная игра — **Space War**, был создан членом Железнодорожно-Модельного Клуба при Массачусетском Технологическом Институте Стивом Расселом (принято считать его первым хакером). Внешне этот джойстик не имел ничего общего с его современными потомками, а был построен на основе поворотных переключателей. Например, для поворота на право надо было повернуть переключатель до риски «направо».

Ветераны игрового движения помнят, как был устроен «джойстик» (договоримся, что джойстиком мы будем называть любое устройство управления компьютерной игрой, кроме клавиатуры и мыши) одной из первых видео-приставок от фирмы **Atari** (кстати, аналог этой приставки выпускался еще несколько лет назад и на советских радиозаводах). Это были две ручки, напоминающие регулятор громкости на старом радиоприемнике, которые надо было поворачивать для перемещения «курсора». Одна из ручек служила для перемещения вперед-назад, другая — вверх-вниз. Для управления необходимо было задействовать две руки. Такой «джойстик», в дальней-

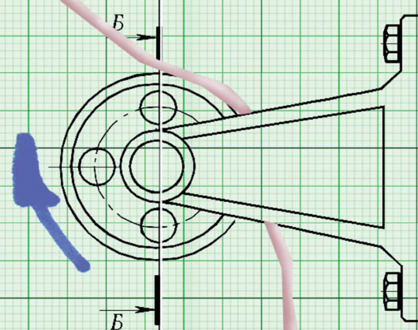
шем, стал называться аналоговым. Две неудобные ручки превратились, либо в джойстик классической формы, либо в штурвал. Стало возможным управление одной рукой.

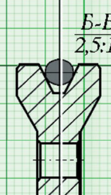
Аналоговый джойстик позволяет игроку плавно перемещать «курсор» по экрану. Он незаменим в том случае, когда Вы управляете «автомобилем» или «летательным аппаратом». Поскольку угол поворота Вашего «транспортного средства» пропорционален углу отклонения джойстика от нейтрального положения. Именно поэтому аналоговые джойстики, чаще всего, имеют форму автомобильного руля, штурвала или рукоятки управления самолетом. На поприще производства аналоговых джойстиков преуспели компании **Thrustmaster** и **CH Products**.

При всех замечательных эксплуатационных свойствах и возможностях аналогового джойстика, он имеет ряд существенных технических недостатков. Датчиками, фиксирующими отклонение джойстика, являются обычные поворотные потенциометры, меняющие свое сопротивление в зависимости от угла поворота движка. Довольно сложно изготовить дешевое механическое устройство, обеспечивающее передачу движения от руки играющего к движкам сразу обоих потенциометров. Как известно, классический джойстик должен иметь две степени свободы: «на себя-от себя» и «вправо-влево». Другая проблема состоит в том, что компьютеру, к которому подключен аналоговый джойстик, довольно трудно просчитать угловые координаты в которой находится рукоятка, т.к. аналоговый джойстик можно позиционировать в достаточно широких пределах. Обработка информации, поступающей с джойстика, может отнять до 17% мощности процессора. А кроме того, необходимо обрабатывать еще сигналы поступающие с кнопок.

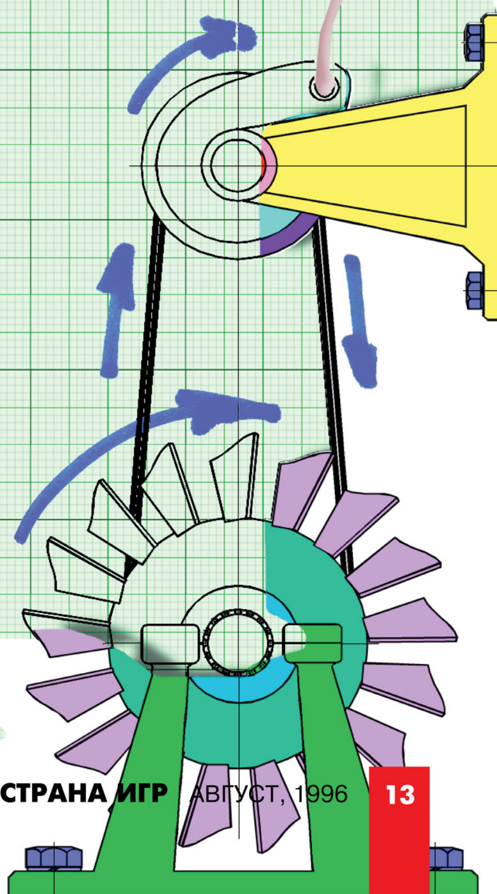


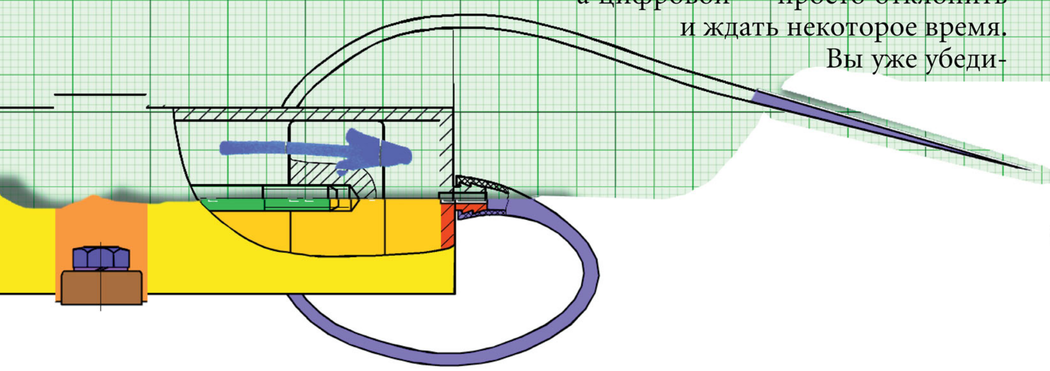
Эти проблемы не столь остры в контроллере типа «руль». Ведь у него только одна степень свободы (вправо-влево) и количество «кнопок» ограничено (газ, тормоз). Что же касается классического джойстика, то здесь все значительно сложнее. Именно поэтому, аналоговые джойстики для летательных симуляторов довольно дороги и имеют ограничения в использовании, лимитированные мощностью компьютера.





Цифровой джойстик значительно проще своего аналогового собрата. Его рукоятка или «крестовинка» имеет фиксированное количество позиций (обычно 4 или 8). Поэтому, компьютеру не надо просчитывать получаемые координаты. На него сразу идет сигнал указывающий в каком направлении двигаться «курсору». Такое же управление происходит при использовании стандартной клавиатуры. С помощью такого джойстика сложно управлять объектом, требующим точного позиционирования, например: автомобилем или летательным аппаратом. У аналогового и цифрового джойстика есть существенные отличия в способе их использования. При проведении крутого поворота, аналоговый джойстик надо сильнее отклонить от нейтрального положения, а цифровой — просто отклонить и ждать некоторое время. Вы уже убеди-



















лись в том, что первый имеет существенные преимущества. Однако, есть игры, и их достаточно много, где совершенно нет необходимости использовать дорогой аналоговый джойстик. Мало того, иногда (например при игре в **Tetris**, где «курсор» должен двигаться дискретно) его просто нельзя применять. Поэтому цифровой джойстик стал гораздо популярнее аналогового, тем более, что он позволяет использовать большее количество кнопок. Оформлять цифровой джойстик в виде рукоятки нет ни какого смысла, так как его все равно можно позиционировать только в четырех или восьми положениях. Но такие джойстики существуют и продолжают выпускаться, хотя — это чистая бутафория. Стоят они, как правило, не дорого, но и смысла в их покупке мало. Значительно удобнее, так называемые, D-образные цифровые джойстики, где рукоятка заменена маленькой «крестовинкой», управляемой большим пальцем левой руки, а справа находятся кнопки управления. Впервые такую схему реализовала фирма **Nintendo** для своей восьмиразрядной ТВ приставки в 1983 году. Она же является держателем патента на эту конструкцию.

Сегодня существует огромное количество конструкций цифровых и аналоговых джойстиков, а также устройств, предназначенных для управления компьютерными играми. Но так или иначе, все они работают по одним и тем же принципам.

Особняком стоит недавно появившийся, 3D-джойстик. Это устройство позволяющие отслеживать перемещение в пространстве вашей руки, а точнее небольшой детальки надеваемой на указательный палец. Однако широкого применения это устройство не получило. Что бы полностью ощутить эффект трехмерного движения, надо и видеть трехмерную картинку. А это еще трудно осуществимо. Поэтому играть с 3D-джойстиком можно только в любимую игру массовиков-затейников — «Накидывание колец на нос Буратино».

Виртуальная Реальность стала излюбленной темой многих компьютерных журналистов. Но, как правило, статьи на эту тему ограничиваются описанием 2-3 стереоскопических «шлемов» или киберсексуальными фантазиями авторов. И почти никто не обращает внимание на то, что сейчас происходит тихая революция в «джойстиковой» индустрии. Я говорю о наступлении так называемого стандарта **Force Feedback**.

Представьте себе, что вы играя в **DOOM**, стреляете из огнестрельного оружия. Рукоятка джойстика содрогается, имитируя отдачу пистолета или автомата. Или едете на джипе (разумеется в игре) по пересеченной местности, наезжаете колесом на камень и руль в ваших руках резко дергается. А при резком наборе высоты вашего «самолета», приходится преодолевать значительные усилия, двигая джойстик на себя. Скоро все это будет вполне реальным. Небольшая калифорнийская компания **Immersion Corporation**, специализирующаяся на разработке 3D-дигитайзеров и медицинского оборудования, разработала новейшую технологию, с помощью которой игрок сможет ощутить собственными руками пресловутую виртуальную реальность. Эта технология получила название **I-Force**.

I-Force — это новый стандарт конструкции джойстиков, компьютерных рулей и штурвалов, а также универсальный программный протокол **I-Force API**, позволяющий подавать из игры специальные сигналы на Ваш джойстик.

Уже в конце этого года такие гиганты «джойстикостроения», как **CH Products**, **Advanced Gravis** и **Interactive IO** обещают порадовать нас первыми продуктами выполненными по технологии **I-Force**.

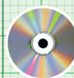
Но для того, что бы почувствовать все прелести эффекта **Force Feedback**, необходимо иметь игру поддерживающую **I-Force API**. Список таких игр уже сейчас насчитывает 9 игр. Это —

Descent 2, **Need for Speed SE**, **Silent Thunder**, **Fighter Duel**, **Warbirds**, **Flying Nightmares 2**, **Monday Night Football**, **Jet Fighter 3**, **Unnecessary Roughness**. Некоторые из них уже сразу будут поддерживать **I-Force API**, для других надо будет делать **Upgrade**.

Другие компании тоже пытаются создать и внедрить свои стандарты программной реализации эффекта **Force Feedback**. Так, **Microsoft** продвигает свой протокол **DirectControl API** для **Windows'95**.

Trust Master тоже не отстает. Автору этих строк посчастливилось на себе испытать **Force Feedback** в кресле **ThunderSeat**, которое экспонировалось на выставке **E3**. Признаюсь, эффект превзошел ожидания, хотя тип игры для демонстрации новой технологии был выбран не совсем удачный — полетный симулятор. Из-за неопытности игрока самолет постоянно попадал в режим турбулентности и оба джойстика (в **ThunderSeat** инсталлированы два джойстика и педали) подвергались жуткой вибрации, что вносило некоторый дискомфорт. Справедливости ради надо заметить, что это кресло стоит более тысячи долларов и не является массовым продуктом. Джойстики же изготовленные по технологии **I-Force** будут стоить $170-$250, что тоже не дешево, но они все-таки более доступны для рядового игрока.

О том, что из себя будет представлять джойстик будущего, можно размышлять довольно долго. Но нам хотелось бы услышать и мнение читателей на сей счет. Редакция журнала «**Страна Игр**» просит вас присылать нам свои письма, чертежи, схемы, где будут оригинальные идеи в области механики, электроники или дизайна джойстиков, рулей, штурвалов и т.д. Лучшие работы будут обязательно отмечены призами и опубликованы на страницах нашего журнала.



















Виктор ЖИЛИН

QUAKE выходит на тропу войны

В от и появилась демо-версия **Quake**. Первое, о чем я подумал — нас, думеров, мягко говоря, обманули. 40 MB, конечно, «весомая» вещь, на дискете не уместить, но все-таки это не то, что было обещано. Вспомним информацию, размещенную на Internet'овских серверах и обсуждавшуюся на конференциях DOOM'овских клубов и сравним с той, которая сейчас перед Вашими глазами:

Говорилось, что программа будет оптимизирована для 486-ой машины, а реально играть можно (причем не с максимальным качеством) как минимум на Pentium-60.

Разговор шел о том, что Quake можно будет запускать с любой платформы, а в результате игра запускается только из-под DOS'а и WIN '95.

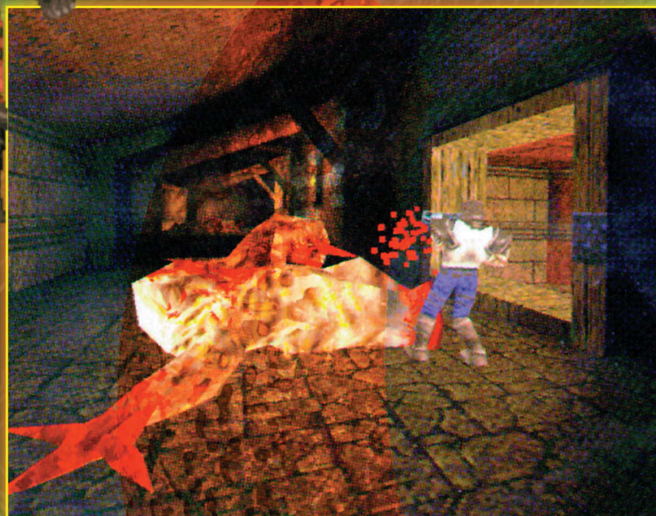
Полигонная графика — звучит модно и загадочно, но в результате графика уступает Dark Forces и Duke Nukem 3D. Небо странно себя ведет, а иногда сильно «портится».

Редактор карты уровней, так подробно описываемый, решено не включать в результирующую версию. Таким образом, любителям конструировать свои WAD-файлы придется тяжело вздохнуть и забыть на время о столь благородной цели.

Решение отказаться от карты, как класса, удивило — «запахло» Wolfenstein 3D.

Всего три уровня сложности, отличающихся друг от друга разным количеством монстров...

Возможно, что высказывание об обмане покажется комунибудь слишком крепким, но это на самом деле так. Видимо, опасаясь выхода игр-конкурентов, id Software, решили пойти на смелый шаг и выпустить в свет игру с тем качеством, которое они достигли на данный момент.

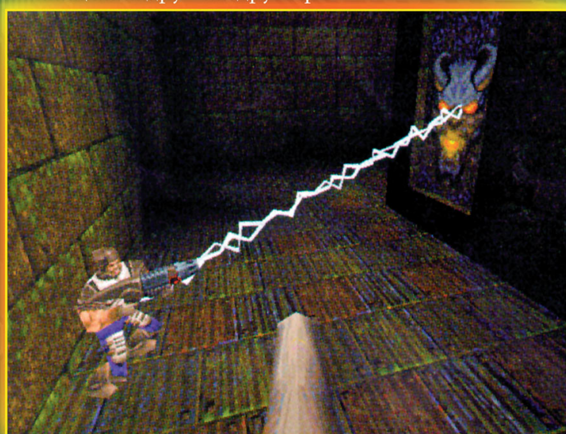


После того, как Вы убьете Shambler'а («Забойщика скота»), его безжизненный труп сохранит свою первоначальную форму, а не превратится в бесформенную массу, как в DOOM'е.

Но хорошего и нового тоже не мало.

Интерфейс этой демо-версии (официально версия **0.91**) отличается и от DOOM'овского и от Qtest'овского (на основе которого мы подготовили статью в прошлом номере). Он более подробный, хотя и необычен по своему построению.

Возможность входа в игру и выхода из оной в любое время вещь полезная и нужная. Вспоминается сразу муторная настройка того же Duke Nukem 3D, точнее не настройка, а потеря времени на том, чтобы договориться всех прервать свои локальные «войны» и загрузить игру с определенными настройками на уровни, количество игроков и т. д. В **Quake** эта проблема решена. Если кто-то уже играет, то можно просто выбрать опцию Join (т. е. присоединиться) и Вы в игре. А если Вам надоело «крошить» угловатых монстров и товарищей, то можно просто выйти из сражения. Все входы и выходы сопровождаются комментариями в верхней части экрана у всех играющих.



Оружие, стреляющее молниями (молниемет) по праву можно сравнить с DOOM'овским BFG. Ни один противник не сможет долго продержаться, получив полный разряд из молниемета в упор. Само собой разумеется, требуется очень большой запас зарядов.



Кроме своего имени можно задать цвет штанов и рубашки. Так что при грамотной «покраске» товарища из своей команды точно не перепутаешь с противником.

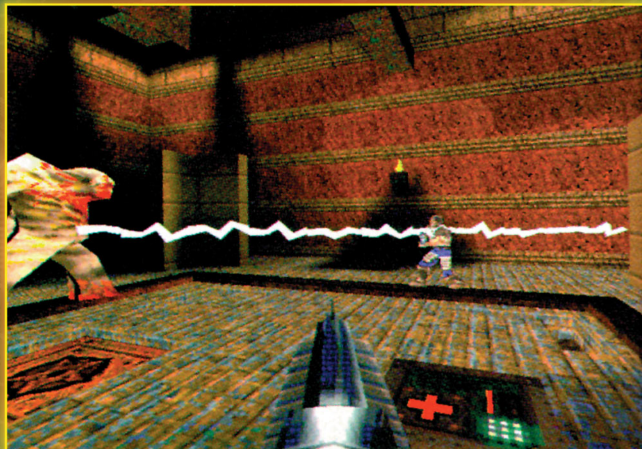
Если у Вас «мощная машина» (Pentium 133 — PentiumPro 200), то можно не выходя из игры сменить графический режим от 320x200 до 360x480. Так как это только чуть лучше, чем VGA и палитра состоит всего из 256 цветов, то для игры подойдет практически любая видео-карта (конечно, беря в учет не хуже VGA).

Наконец-то убрано самонацеливающееся оружие, намного приятнее ощущать, что именно Вы САМИ попали в противника, а не компьютер.

Что никак не понятно — почему id так упорно не хочет дать своим героям возможность приседать? Порой это так необходимо. Особенно если нет возможности уклониться в сторону.



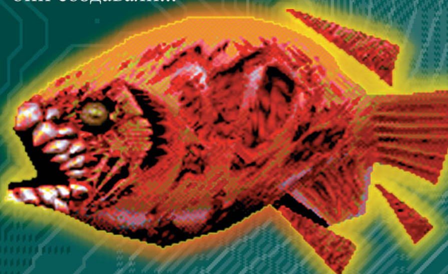




Опасайтесь живота Shambler'а — это именно то место, откуда вылетают смертоносные молнии, пронзающие насквозь.

По-моему, главный плюс **Quake** состоит в тщательной отработке движения игрока. Очень плавное перемещение, без рывков и «глюков» (при наличии хорошей машины), полное 3D-вращение оружием, возможность посмотреть под углом в 90 градусов и в потолок, и в сторону пола. Просто приятно пройтись без всякой стрельбы по коридорам и ступенькам. А если вдруг опуститесь под воду, то на себе испытаете все прелести жизни: небольшое давление, искажение звука и изображения. Все герои описаны полигонами (отсюда и угловатость) по 200-500 полигонов на каждого монстра.

Неплохие звуковые эффекты. Жаль, что музыки скорее всего не будет вообще. Конечно, отзвуки рикошета пуль, скрежет опускающегося потолка привносят некоторую долю реальности происходящего, но если вспомнить мелодии DOOM'а и то настроение, которое они создавали...



Двери уже не придется открывать самим. Если дверь не заперта, то она сама откроется перед Вами, стоит лишь только подойти к ней вплотную. Большая часть выключателей включается с помощью стрельбы из любого вида оружия, зачем это надо было делать? —не понятна такая растрата боеприпасов.

Из оружия у Вас: топор, ружье, двустволка, двуствольный гвоздемет, четырехствольный гвоздемет, гранатомет, ракетница и молниемет.

Буквально через несколько недель выйдет конечная и ShareWare-версии **Quake** (**1.0**). ShareWare-версия будет состоять из 7 уровней (на одном CD-ROM'е).

Главный программист **Quake** — *Джон КАРМАК* (*John CARMACK*) — говорит о начале проекта-продолжения **Quake**. Предполагаемый Quake II будет идти и на Windows NT. Добавится еще один уровень сложности. Возможно, новое оружие и монстры. Количество полигонов увеличится вдвое, то есть до 1000 на героя (скорее и минимальные требования к компьютеру возрастут). Графика перейдет на TRUE-COLOR — 16 млн. цветов. Действия будут происходить не только в помещениях, но и на открытом пространстве...

Как это можно прокомментировать? Зачем этот разговор о Quake II, когда еще и первая версия не доведена до ума? Возможно, скорый выход игр: UNREAL, PREY, JEDI KNIGHT и не исключено еще каких-то других, подталкивает id Software на решительные шаги. Насколько действия «патриархов» DOOM'а верны это мы увидим скорее всего не позднее января 1997 года, а о качестве **Quake 0.91** и **1.0** судить Вам. После Duke Nukem 3D он кажется несколько недодуманным и угловатым. Возможно, что версия **1.0** все же будет эффектнее и играть в нее будет намного приятнее, чем в Qtest и **Quake 0.91**.



Команды в консоли для игры в Deathmatch'е и Co-operative. *В кооперативной игре появляются монстры.*

sv_gravity — *изменение гравитации для всех и вся. При минусовом значении поднимает к потолку.*

sv_friction — *изменение трения. При небольшом трении Вы будете скользить как по льду.*

sv_maxspeed — *задание скорости при беге. Максимально равно 320.*

cl_forwardspeed 320 — *установка максимальной скорости.*







Попытка победить Shambler'а при помощи топора может означать две вещи: 1 — Вам надоело жить, 2 — Вы ОЧЕНЬ уверены в себе.

В Internet через

SEGA SATURN™



Несколько десятков миллионов пользователей персональных компьютеров во всем мире имеют доступ в глобальную сеть **Internet**. Но далеко не каждый может позволить себе покупку **PC** или **Macintosh**, хотя **Internet** необходим сейчас практически всем современным людям — от студента до бизнесмена.

Последнее время некоторые известные компьютерные компании заявляли, что ведут разработки недорогого домашнего терминала для удобного и простого выхода в **Internet**, но ни одна из них не выпустила до сих пор реально действующей системы. На этом, новом секторе компьютерного рынка, впереди всех оказалась компания, традиционно занимающаяся видеоигровым бизнесом — **Sega**. На прошедшей в Лос-Анджелесе выставке **E3** состоялась презентация модема к видеоприставке **Sega Saturn** и программного обеспечения для выхода в глобальную сеть **Internet**.

В Японии уже поступил в продажу так называемый **Internet Saturn Package** — комплект, состоящий из самой приставки **Sega Saturn**, модема-картриджа 28.8 кБит/сек и CD со специальной программой-броузером (HTML 2.0 — совместимой) для работы в сети. Ориентировочная стоимость такого комплекта на 70% больше, чем цена «голой» приставки. В США планируется в конце этого года начать продажу модема с программным обеспечением под торговой маркой **Sega Saturn Net Link** по цене $150. **Net Link** позволит пользователю приставки:

- выходить в **Internet**;
- играть в **Internet**-совместимые игры для **Sega Saturn** с любыми партнерами в любой части света;
- осуществлять удобный поиск необходимой информации в сети;
- пользоваться услугами электронной почты.



Для более удобного пользования перечисленными услугами имеется возможность подключать к приставке клавиатуру или мышь. Для сохранения информации планируется выпустить к концу года 3.5'' дисковод.





Презентация системы Net Link на международной выставке E3 в Лос-Анджелесе, США



НОВЫЙ КАЛЕНДАРЬ ОТ Dendy НА 1996/97г.

Июнь/96

Пн		3	10	17	24
Вт		4	11	18	25
Ср		5	12	19	26
Чт		6	13	20	27
Пт		7	14	21	28
Сб	1	8	15	22	29
Вс	2	9	16	23	30

Июль/96

Пн	1	8	15	22	29
Вт	2	9	16	23	30
Ср	3	10	17	24	31
Чт	4	11	18	25	
Пт	5	12	19	26	
Сб	6	13	20	27	
Вс	7	14	21	28	

Август/96

Пн		5	12	19	26
Вт		6	13	20	27
Ср		7	14	21	28
Чт	1	8	15	22	29
Пт	2	9	16	23	30
Сб	3	10	17	24	31
Вс	4	11	18	25	

Сентябрь/96

Пн		2	9	16	23	30
Вт		3	10	17	24	
Ср		4	11	18	25	
Чт		5	12	19	26	
Пт		6	13	20	27	
Сб		7	14	21	28	
Вс	1	8	15	22	29	

Октябрь/96

Пн		7	14	21	28
Вт	1	8	15	22	29
Ср	2	9	16	23	30
Чт	3	10	17	24	31
Пт	4	11	18	25	
Сб	5	12	19	26	
Вс	6	13	20	27	

Ноябрь/96

Пн		4	11	18	25
Вт		5	12	19	26
Ср		6	13	20	27
Чт		7	14	21	28
Пт	1	8	15	22	29
Сб	2	9	16	23	30
Вс	3	10	17	24	

Декабрь/96

Пн		2	9	16	23	30
Вт		3	10	17	24	31
Ср		4	11	18	25	
Чт		5	12	19	26	
Пт		6	13	20	27	
Сб		7	14	21	28	
Вс	1	8	15	22	29	

Январь/97

Пн		6	13	20	27
Вт		7	14	21	28
Ср	1	8	15	22	29
Чт	2	9	16	23	30
Пт	3	10	17	24	31
Сб	4	11	18	25	
Вс	5	12	19	26	

Февраль/97

Пн		3	10	17	24
Вт		4	11	18	25
Ср		5	12	19	26
Чт		6	13	20	27
Пт		7	14	21	28
Сб	1	8	15	22	
Вс	2	9	16	23	

Март/97

Пн		3	10	17	24	31
Вт		4	11	18	25	
Ср		5	12	19	26	
Чт		6	13	20	27	
Пт		7	14	21	28	
Сб	1	8	15	22	29	
Вс	2	9	16	23	30	

Апрель/97

Пн		7	14	21	28
Вт	1	8	15	22	29
Ср	2	9	16	23	30
Чт	3	10	17	24	
Пт	4	11	18	25	
Сб	5	12	19	26	
Вс	6	13	20	27	

Май/97

Пн		5	12	19	26
Вт		6	13	20	27
Ср		7	14	21	28
Чт	1	8	15	22	29
Пт	2	9	16	23	30
Сб	3	10	17	24	31
Вс	4	11	18	25	

Пн
Вт
Ср
Чт
Пт
Сб
Вс

"ЧЁРНЫЕ ДНИ" КАЛЕНДАРЯ – ВЫХОДНЫЕ В МАГАЗИНАХ ДЕНДИ

КОМПАКТ-ДИСКИ



БОЛЕЕ 7000 АУДИО CD ИЗ АМЕРИКИ, ЕВРОПЫ И РОССИИ

 **КЛАССИКА РОКА**
все лучшие альбомы 60-х......90-х годов на компакт-дисках

 **ХИТЫ МИРОВЫХ ПРОДАЖ**
все самые модные новинки западной и российской музыки

 **ЖУРНАЛЫ И КНИГИ**
музыкальные книги, журналы и фотоальбомы

КОМПЬЮТЕРЫ



ОТ PENTIUM 75 ДО PENTIUM PRO.

 **ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**
любые программы для профессионалов и любителей

 **ИГРЫ НА CD-ROM**
компьютерные игры от ведущих западных фирм-производителей

 **АКСЕССУАРЫ**
джойстики, пистолеты, трекболы, 3D-очки и т.д.

ВИДЕОИГРЫ 32-BIT



PANASONIC 3DO
SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN

 **КАРТРИДЖИ И ДИСКИ**
огромный выбор игр, от самых известных до самых любимых

 **НОВЫЕ ИГРЫ**
каждый месяц поступления новых игр для всех типов приставок

 **ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ**
Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, Dendy



Фирменные магазины Dendy: Красная Пресня-34. Петровка-12.
Переход ГУМ - м. "Театральная". Ленинский пр-т-99.

DOOM II

JEDI KNIGHT

QUAKE

TEKWAR 2

DARK FORCES

WITCHAVEN 2

WITCHAVEN

VIRTUOSO

TEKWAR

STRIFE

HEXEN

HERETIC

DOOM

DEFCON 5

3D PIE

WOLFENSTEIN 3D

HOVER TANK 3D

Антон ШИЛКЕНД

Серж ДОЛГОВ





другие ...

PREY

UNREAL

SHADOW WARRIOR

DUKE NUKEM 3D

MARAPHON 2

DESCENT 2

MARAPHON

DESCENT

RIDE OF THE TRIAD

DOOM 2

QUARANTINE

SPEAR OF DESTINY



OOM — слово услышав которое загорятся глаза любого любителя острых ощущений. Мы решили проследить полную «родословную» **DOOM**'а.

Все началось с простого безобидного танкового симулятора/стрелялки — **Hovertank 3D**. Прицел в виде крестика «болтался» по однотипным коридорам и Вам надо было собирать товарищей, отстреливая врагов. Это было в 1991 году. Игра была в EGA-режиме. Прошла она инкогнито и умерла в архивах фирмы-изготовителя.

Но авторов сей факт не обескуражил. С удвоенной силой молодая фирма *id Software*, при участии *Apogee Software* (классические серии **Commander Keen** и **Duke Nukem**) взялась за новый проект и в 1992 году увидела свет игра **Wolfenstein 3D**. Это было уже что-то. Фанаты быстренько окрестили вышедшую демо-версию «вольфом» и с огромным удовольствием принялись спасать своего героя из фашистских застенков. В свою студенческую бытность мы устраивали целые соревнования на 286-х: кто быстрее пройдет уровень или найдет все секреты. Несмотря на большой выбор оружия, ключей, какого-то подобия аптечек; отсутствие карты, как класса, раздражало всех. В конце концов мы сами нарисовали карту и дело пошло уже веселее.

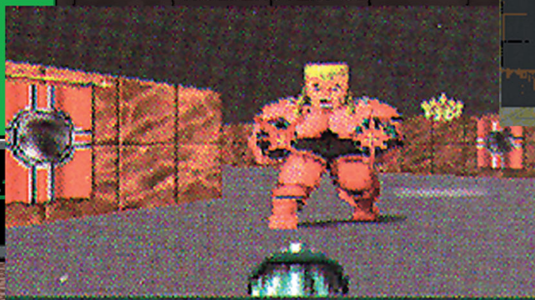
По каким-то причинам *id* рассталась с *Apogee*, которая через полгода выпустила в сотрудничестве с *FormGen* продолжение **Wolfenstein 3D** — **Spear of Destiny**. По сути дела это была таже игра, но с 20-тью новыми уровнями.

В 1993 году *Id Software* при поддержке издателя *GT Interactive* (с которой они работают до сих пор) улучшила «вольфа», снабдив его картой, новым оружием, добавив возможность игры по модему и в сети, дав ему звучное имя «**DOOM**».

HOVER TANK 3D



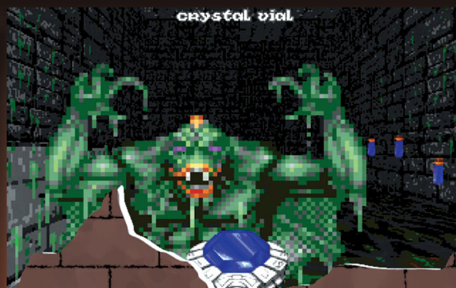
WOLFENSTEIN 3D



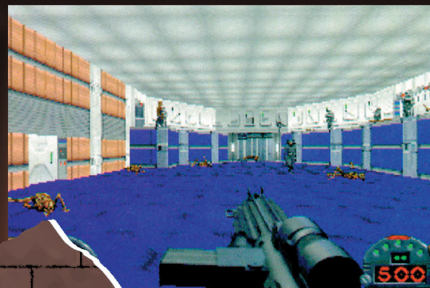


DOOM II


DOOM II



HEXEN: BEYOND HERETIC


DARK FORCES

С этого момента начался резкий подъем популярности *id Software*. В **DOOM** играли все, а про сетевые игры ходили легенды. Во многих странах появились клубы любителей этой игры. Сочетание несложного управления и динамичного сюжета открыли новое направление игр, именуемых сейчас, как **DOOM**'подобные.

Примерно через год вышла вторая часть — **DOOM II** с великолепной двустволкой и любимым всеми BFG-2000. А чуть позже появились редакторы уровней (*WAD*-файлов).

Спустя некоторое время *Apogee* выпустила **Rise of the Triad**, которая стала следующим шагом в развитии этого игрового направления. Хотя карта не очень удобная, зато противники менее бестолковые и прямолинейные: раненый враг может нанести Вам непоправимый вред, ударив в спину. Герой, в отличие от **DOOM**'овского, может разбиться, упав со скалы или балкона, он получил возможность наведения оружия (ствол можно поднять или опустить), что сделало более реальным ведение боя. Но непонятно для чего разработчики включили обязательное собирание серебристых медальончиков, что не очень хорошо сказывается на нервной системе любого играющего уже после первых 20-ти минут игры. В это время несколько других фирм выпустили свои варианты **DOOM**'а, к сожалению, с трудом сопоставимые даже с **Wolfenstein 3D**. Нет необходимости называть всех, хватит **Fortress of Dr. Radiaki** от *Merit Software* или **Corridor 7** от *Capstone*.

В 1994 году вышла новая игра, основанная на технологии **DOOM**'а и заказанная *id* — **Heretic**. *Raven Software* создала фэнтезийное **DOOM**-приложение. Много магии, секретов, возможность поднимать-опускать оружие, используя определенные заклинания, можно даже летать некоторое время, но... таже графика, те же пиксельные противники, а из-за неэффективности действия оружия игра не стала настолько популярной, как **DOOM**.

Всеобщая любовь пользователей подтолкнула многих производителей к выпуску около **DOOM**'ных игр, открыв новые направления.

Примером чему служит игра **Quarantine** фирмы *GameTek*. В целом — это таже старая песня, но с интересной реализацией. Герой выступает в роли водителя такси, которое обвешено всевозможным оружием. Захватывающая стрельба по всему что движется. Продолжением является игра **Road Warrior**, выход которой назначен на ближайшие месяцы. SVGA-графика, сложные уровни, новое оружие...

Другим примером может являться игра **Descent** фирмы *Interplay*, вышедшая в начале 1995 года. Полная полигонная 3D-графика, трехмерная карта, лабиринты, в которых легко заблудиться, шустрые противники, разбивающиеся стекла и мониторы, сетевая реализация. Ваша цель спасти своих космонавтов и уничтожить реакторы. Все хорошо, только запутанные лабиринты отпугнули многих сложностью поиска входов и выходов. В этом году вышла вторая часть игры, реализованная в SVGA. *Interplay*'евцы решили облегчить жизнь игрокам и включили маленький модуль корабля-разведчика, которой является гидом в лабиринтах **Descent**'а. Больше оружия, новая тактика сумасшедших роботов, еще более запутанные лабиринты.

System Shock (*Origin Software*) — игра, открывшая новое применение идеи полного Армагеддона. Вышла в 1995 году. Наряду со стандартным набором функций, герой мог использовать любые предметы, такие как дюралевая труба... Оружие наводится мышью. Это почти приключенческая игра. Загадки достаточно сложны и интересны. Ничего подобного пока еще не производилось. Но если Вы предпочитаете развлечение в стиле a'la-какодемон, то эта игра может показаться излишне «квестовой».

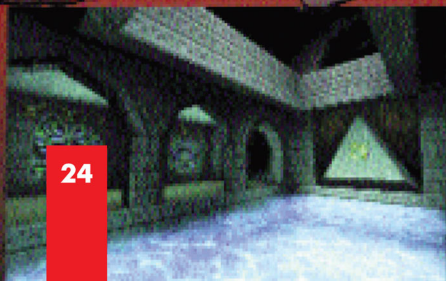
Creative Shock (*Interplay*) — от прообраза осталась лишь одна идея: умри все нехорошее и живое. От управления не осталось ничего, кроме движения вперед и управления стрельбой. Качественные трехмерные мультики, шастание по лабиринтам и станциям, поиск секретов и замков, стрельба в стиле **Drug Wars**.

И, наконец, появление любимого многими **Magic Carpet** от *Bullfrog*. Воин-маг на летающем ковре. Много типов магического оружия, маневренный ковер, интересная идея с манной. Игру можно было запустить в режимах до 1024x768 (почему-то это не было задокументировано в инструкции), но на тот момент не существовало процессора, который мог бы справляться с такой нагрузкой. В конце 1995 года вышла вторая часть. Более сложные уровни, больше оружия, врагов, включение ночных и подземных уровней, карты, показываемой одновременно с главным видом. Само-собой SVGA-графика.

Быстрый рост развития основной линии дерева **DOOM**'а произошел в 1995 году.

Dark Forces — авторы этой игры фирма *Lucas Arts* (бессмертные **Day of the Tentacles** и серия **Star Wars**), постарались учесть все недостатки продукта *id* и других и создали замечательную вещь. Новый вид на карту — ее можно вызывать прямо находясь в основном окне. И так как она имеет прозрачную подложку, то это очень облегчает выполнение операций. Задания разнообразны: основным является цель, а уничтожать вообще всех противников не обязательно. Используя сюжет «Звездных войн», создателям **Dark Forces** удалось создать нечто, связанное в единое целое. Кроме всего прочего, герой может приседать, подпрыгивать, использовать кислородную маску, очки ночного видения, специальные сапоги с шипами, фонарик. При падении с некоторой высоты

UNREAL

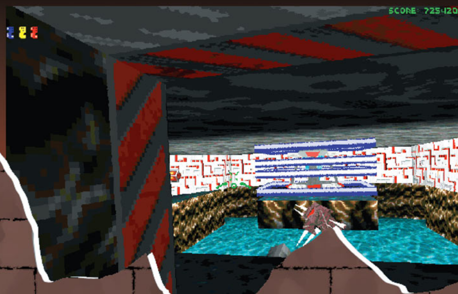


JEDI KNIGHT



STRIFE





DESCENT II



SHADOW WARRIOR



QUAKE

можно сильно повредиться или вообще погибнуть. Кроме стандартных ключей и рубильников много загадок, решать которые интересно. Новые типы оружия: гранаты, которые можно кинуть на различное расстояние, мины, второе оружие. Интересным моментом являются стены, которые можно взорвать, вентиляционные шахты, в которых можно передвигаться только ползком. Графика VGA, но более четко отрисованная, чем в **DOOM**'е. Все говорило о том, что игра станет намного популярнее, чем **DOOM**, но отсутствие сетевых приложений (даже стандартных на тот момент модемных и линк-кабель), следствием чего отсутствие Deathmatch'а. А как приятно было бы сыграть в «дарка» вдвоем или вчетвером! До сих пор не могу понять такого упущения *Lukas Arts*. А всего 14-уровней — это просто издевательство. Надо отметить, что для большинства последних игр, возможности **Dark Forces** стали обязательным стандартом, ну и плюс сетевые «примочки».

Id Software занялась своим секретным проектом — **Quake**. Это началось еще в 1994 году. А клоновые игры поручила *Raven Software*.

После **Dark Force**s ничего серьезного не выходило вплоть до конца года, кроме игры **Marathon** (**Marathon 2** — 1996 год) для Macintosh, очень похожих по возможностям + сеть + плавание под водой (В 1996 году ожидается издание **Marathon** на PC).

Хочется отметить игру **Virtuoso**, несколько бестолковую. Замечательно, что это первая игра, в которой реализован взгляд со спины играющего (лично для нас, в редакции, это очень неудобно). Возможно это будет началом нового ответвления в **DOOM**'подобных играх.

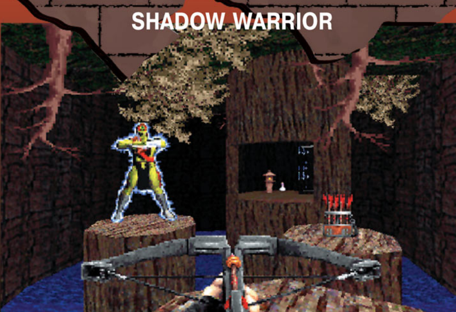
В конце 1995-начале 1996 любители **DOOM**'подобных игры были порадованы несколькими удачными играми. **TekWar** и **Witcheven** от *Capstone* первые выполнены в SVGA-графике, имеют все преимущества предыдущих игр и учтены недостатки **Corridor 7**. Неплохие сюжеты лежат в основе обеих игр. **Witcheven** создан видимо под впечатлением от **Heretic**'а. Реалистичное управление оружием, которое время от времени приходится менять, так как оно быстро тупится (?). 640x480 намного эффектнее 320x200. Единственное и основное неудобство — слишком быстро портится оружие и противники слишком сильные (очень много времени уходит на прекращение их жизненного цикла). **TekWar** — игра типа **Dark Forces**, где Вашими противниками являются люди из наркомафии. Первая игра, в которой появилась возможность плавать под водой. Кроме противников место действия заполнено мирными жителями, которых убивать не обязательно и полицией, которая начинает нервничать при наличии оружия в Ваших руках. Оружие можно убирать. Вы можете включить дисплей заднего вида (только непонятно где это он крепится). Всевозможные закоулки, метро и улицы заполнены мафиози, которые почему-то всегда узнают в Вас врага. Вы можете разбивать стекла, зеркала и т.д. Карта ничего, но хуже, чем в **Dark Forces**. **Hexen: Beyond Heretic** от *Raven Software* разочаровала VGA-графикой id-инструментария. Таже неудобная карта. Но все же игра является событием, так как по назначению значительно отличается от Heretic'а. Хотя бы тем, что есть выбор действующего лица. **Hexen** — шаг по направлению к RPG. Все события происходят на одном большом уровне, Вам предстоит решить множество головоломок и загадок, в зависимости от того, за кого Вы решили играть, в наличии определенный набор оружия. Наконец-то в играх от *id* появилась возможность прыгать. А в остальном это тот же **Heretic**. Совсем недавно появилась демо-версия игры **Strife** фирмы *Rogue Entertainment* по заказу *id Software*. Таже VGA-графика (неужели сложно сделать хотя бы 640x480?), но это единственный недостаток. В этой игре придется обдумывать все свои ходы: где и кого подкупить, когда можно напасть на нехороших инопланетян... В игре один большой уровень-мир и большое количество заданий, не выполнив какое-нибудь из них Вы не получите следующее. Множество загадок и секретных мест. Вы можете поговорить со всеми без исключения, будь то свои или коварные инопланетяне. Если убрать активные действия в стиле **DOOM**'а, то получится RPG-игра неплохого качества. В **Strife** все таже неудачная типовая карта. Интересным моментом является возможность покупать боеприпасы, аптечки и латы в магазинах за определенное количество золотых, а при особом желании (и наличии большой суммы денег) можно купить взрывчатку и разнести нужные Вам двери в кусочки. Приятно, что и как в Heretic'е можно насобирать кучу аптечек и носить с собой, используя в крайних случаях. *Bethesda Software* приготовила к выпуску The Terminator: Future Shock. SVGA-графика, прыжки, приседания, поворот оружия. Все хорошо, только наличие роботизированных противников вызывает состояние тоски. Грамотные лабиринты, но периодически замечаешь, что иногда трудно попасть в какой-нибудь проход из-за того, что Ваш герой зацепляется за углы. Оружие находится справа, но маленькое перекрестье-прицел избавляет Вас от головной боли, связанной с проблемой попадания во врага. В целом игра ничего, но не вызывает прилива адреналина в крови, как **DOOM** или **Dark Forces**.

Настоящим прорывом явилась игра **Duke Nukem 3D** от *Apogee+3D Realms+FormGen*. Эта игра по праву заняла новую ступень в развитии **DOOM**'овских клонов. Функции в лучших традициях **Dark Forces**. К обычным уже типам оружия прибавились: уменьшающее, при использовании которого Вы можете раздавить ногами любого само-

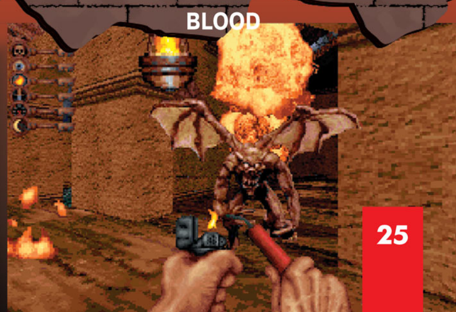
ERADICATOR



SHADOW WARRIOR

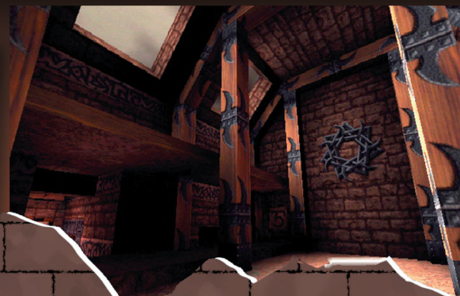


BLOOD





ERADICATOR



UNREAL



DESCENT II

го сильного «босса» врагов; замораживающее оружие; мины с лазерной наводкой, небольшие бомбы с дистанционным управлением, даже безоружный Дюк дерется не кулаком, а ногами. К снаряжению добавился акваланг для плавания под водой, сапоги (аналогичные по функциям к антикислотному костюму), «джет-пэк» для небольших перелетов и «холо-дюк» — голографический дубликат, как в фильме «Вспомнить все». Очень радует SVGA-графика вплоть до 800x600 — не приходится гадать о том, что там вдалеке: дверь или скала. У каждого противника своя тактика и нельзя за глаза сказать, что «компьютер тупица, по определению». В игре наличествует множество смешных моментов, хотя она и выглядит очень кровавой (разлетающиеся куски взорванных противников). Использование темы с девочками не ново (еще к **Wolfenstein**'у были стены с подобными картинками), но сделано это с большим юмором. Пробегающие там и сям крысы, смертельно кусающиеся акулы еще больше оживляют игру. В **Duke Nukem 3D** можно разнести все что угодно: зеркала, стекла, кое-какие стены... На некоторые уровни можно попасть исключительно расширив незаметную трещину на обычной стене. Вместе с игрой появился редактор карт, достаточно удобный в использовании. В процессе производства находятся еще две игры выполненные на engine **Duke Nukem 3D**: **Shadow Warrior** (война с ниндзя) и **Blood** (*3D Realms*'овский вариант **Heretic**'а).

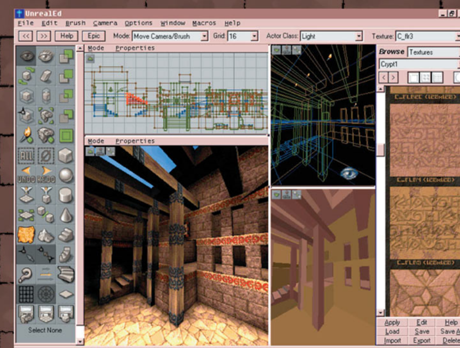
Фирма *GameTek* выпустила **Witcheven II** и готовится выпустить **TekWar II**.

Затянулся процесс создания Quake фирмой *id Software*. Ожидаемая в конце 1995 года (декабрь) игра до сих пор так и не вышла. Конечно были опубликованы кадры из игры и вышла тестовая версия, но всех тонкостей из столь скудной информации почерпнуть нельзя. Игра выполнена в полигонном стиле, 320x400. Ожидается, что игроки смогут входить и выходить в любое время и с любой платформы и что играть сможет одновременно любое количество человек. Похожая информация впервые появилась на международной выставке **E3** в Лос-Анджелесе в мае-месяце этого года относительно игры **Prey** фирм *Apogee+3D Realms*. Уровень графики тот же, а монстры выглядят даже более «гладкими» по сравнению с **Quake**'овскими, сетевые возможности ни на сколько не уступают id'шному продукту. А так же появилась информация от Lucas Arts о скором выходе сиквела **Dark Forces — Jedi Knight**. Авторы сериала «Звездные войны» утверждают, что их проект будет новой вехой в создании компьютерных игр вообще. Остальная информация и кадры из игры по каким-то причинам утаиваются до поры до времени. Также стало известно, что параллельно с **Quake**'ом в *Roven Software* разрабатывается **Heretic III** с новым engine'ом патриархов **DOOM**'а.

Все эти проекты, которые возможно значительно изменят взгляд на игры, а также на технологию их производства, появятся не ранее первого квартала 1997 года. А пока головы любителей помахать мечом или пострелять из РПГ будут занимать Deathmatch'и **DOOM**'а и **Duke Nukem 3D**.

Список **DOOM**-клоновых игр, готовых и находящихся в производстве, не попавших в статью (за исключением японских):

Подземелья кремля
MOOD
CyClones
Black Stone
3D Pie
Assault Rigs
Death Keep
PO'ed
Killing Time
Kileak
Kileak 2
Alien Trilogy
Defcon 5
Space Hulk
Space Hulk 2
Immercenary
Isoteria 3
Warhammer 40.000: Dark Crusader
Turok
Eradicator
Cybermage
Powerslave



Редактор Уровней к UNREAL

P.S. Когда этот материал уже был подготовлен к печати, мы получили Press-kit (текстовая и графическая информация о разрабатываемых играх) от фирмы Epic MegaGames, с которой наладили связи на E3. По словам издателей (и производителей в одном лице) в конце декабря 1996 года выйдет в свет игра Unreal, которая будет выполнена с использованием новой технологии от Intel — MMX, 24-битным цветом (16 млн. цветов), реальным освещением, чередующимся временем суток, стереозвуком и умопомрачительной графикой, а также с убодным редактором уровней. Конечно картинки из игры впечатляют, но это еще не 100%-ный показатель успеха. Будем ждать рождество...



QUAKE



SHADOW WARRIOR



UNREAL



Хотите подключиться к сети Internet?

Нет ничего проще, если Вы приобрели пакет Internet Pack. Приносите его домой, вскрываете, инсталлируете, запускаете и... Вы уже в Internet'е. Не нужно никакой квалификации программиста, чтобы стать полноправным пользователем сети. Достаточно иметь любой, даже «386-ой» компьютер, модем и Internet Pack!

Продается в магазине GameLand.

InternetPack

Поверните Землю в нужную Вам сторону™

Game Land

Game Land

Game Land

Game Land

Game Land

Не хватает памяти?

CENTURY JAPAN 9426 R105 2NN HM51W18160ATT7

CENTURY JAPAN 9426 R105 2NN HM51W18160ATT7

Только у нас! Специфические модули памяти для персональных компьютеров, ноутбуков, серверов и периферийных устройств, ведущих фирм, от Apple до Toshiba.

Продается в магазине GameLand.

Магазин GameLand предлагает полный ассортимент стандартных модулей памяти SIMM (72-pin) емкостью 4, 8 и 16 MB американских Major Brand-производителей с пожизненной гарантией.

Пожизненная гарантия!

телефон: 288-3218 e-mail: gameland@glas.apc.org

PC CD ROM

Любителям военно-морских сражений хорошо известна фирма SSI по четырем играм Great Naval Battles. Становясь от версии к версии все изощреннее и красивее, эта программа заслуженно считается лучшей среди подобных симуляторов. Завоевав превосходство в надводных силах, фирма обратила свой взор в мрачные глубины океана и выпустила **Silent Hunter**, где игроку нужно выяснить отношения с японцами в качестве командира подводной лодки. И снова те же острова, знакомые силуэты на горизонте и вообще все



время игрока не оставляет ощущение, что он здесь уже был и все это видел. Однако вражеский конвой приближается и пора отвлечься от ностальгических воспоминаний. Переключаемся на управление субмариной и... первый сюрприз. Следить за противником нечем! То есть мы его видим на карте, подозреваем о его присутствии на радаре и подглядываем за ним в перископ, но ведь карта «ненастоящая», о торпедных атаках



по данным радара говорить смешно, а по перископу и надавать могут. Почему боцман исправно докладывает о положении рулей, но не слышно докладов о пеленгах на цель, ее характеристиках и другой весьма полезной в бою информации? Где акустик?! Неужели мы его забыли в том баре на Гавайях? А ведь именно этот боевой пост в подводном бою является «гла-



Дизайн
Шилкин Антон

Петр САДОВНИКОВ

SILENT HUNTER



Тема:	**Симулятор**
Издатель:	**SSI**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$60**



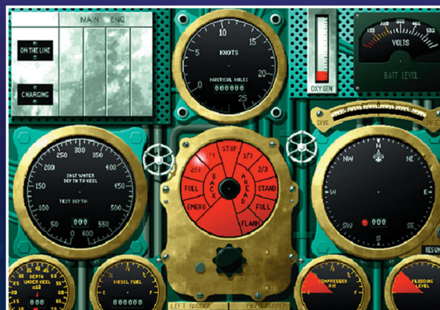
зами» подводной лодки. Не обращая внимания на явный анахронизм, готовимся к атаке по компьютерной карте (кроме бортового компьютера такую наглядную и полную картину боевой обстановки не даст никто). Определяем цель, ее курс и скорость, проводим весьма несложные вычисления, решив несколько тригонометрических задач, и можно атаковать. Как, Вы не помните тригонометрию? Ничего, вернемся на базу, поспрошаем, где Вы нашли капитанскую фуражку. А пока можно поручить это бортовому компьютеру и лишь нажать на кнопку пуска. Поврежденные или беззащитные суда можно расстрелять из пушки. Если игрок очень занят, он может поручить это тому же бортовому компьютеру и наблюдать картину сражения. А вот рассматривать, действительно, есть что. Графически игра сделана великолепно и морской закат на мониторе компьютера выглядит так красиво, что от него не оторвать глаз. Даже прямые попадания в подлодку и дым тонущих транспортов не портят лирического настроения.

Что в игре вызывает искреннее восхищение, так это справочные разделы. Выбрав один из пунктов меню, есть возможность не только увидеть документальный фильм, но и услышать рассказ известного подводника о реальном походе. Восторг слушателей может несколько омрачиться незнанием разговорного английского, а так — здорово. Не забыт раздел с исчерпывающей информацией о своей подводной лодке и кораблях противника.

Таковы первые впечатления об этой программе. Добротная, изготовленная по всем правилам и снабженная всеми модными видео и звуковыми роликами, базами данных и красиво нарисованная. Но играть в нее интересно и новичку (когда почти все боевые функции выполняет компьютер), и опытному профессионалу. К тому же игра, пытаясь подражать другим программам этого класса, немного тяготится наследственностью надводного симулятора. Нечто обратное цитате из книги В. Звягинцева: «...командира лодки за грехи буксиром командовать назначили. Так он увидал в небе израильские «фантомы», скомандовал: «Срочное погружение!» и с мостика по трапу в машинное шарахнул.»








Качественная графика и звуковое сопровождение


Сложноватые задания


Для любителей пострелять игра скучновата





The Rise and Rule of Ancient Empires

Тема:	**Стратегия**
Издатель:	**Sierra**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8MB RAM, 2-х CD-ROM, Win3.1, Windows '95**
Цена:	**$70**



Концепция фирмы Sierra состоит в том, чтобы всегда выпускать оригинальные игры, отличные от уже существующих. **The Rise and Rule of Ancient Empires** (далее **R&R**) не является исключением. С первого взгляда может показаться, что это — упрощенная Civilization... но, копнув глубже, открываешь для себя множество нюансов.

Относясь к одной группе игр с Civilization, Colonization, Exploration, Merchant Prince и Maciavelly, R&R обладает всеми преимуществами этого направления. Уже привычная всем карта, начальные условия (одна повозка с переселенцами), очередность ходов...

Неприятным моментом является стандартный размер окна — 640х480, если у Вас монитор настроен на большее разрешение, то маленькая картиночка в середине экрана сильно не порадует.

Большим недостатком игр такого плана всегда была невозможность уследить за всеми своими силами, в случае достаточно разросшейся империи. В **R&R** эта проблема решается очень просто: можно пустить все в автоматическом режиме. Кого-то послать открывать новые земли, какие-то части направить по определенному маршруту патрулировать территории или сопровождать караваны. Группы воинов можно собирать в достаточно большие подразделения, что очень удобно, так как отпадает необходимость управления каждой группой в отдельности.





Игрок может выбирать любую из нескольких представленных античных цивилизаций, будь то: греки, китайцы, индийцы, месопотамцы, египтяне... Удивляет только отсутствие карфагенян, персов и римлян (не самых последних по силе и величию). Цель предельно проста: завоевать весь предоставленный Вам мир, который, впрочем, можно сгенерировать как и в Civilization. Отрезок времени неопределен, что дает возможность неспеша идти к намеченной цели. Такого глобального развития, как в вышеупомянутой игре, нет. Вы не сможете оперировать бронепехотой, но этого и не нужно. Что мне очень понравилось, так это возможность включения автоигры. Т.е., если Вы ничего не поняли из руководства, то, запустив эту функцию, можно подробно изучить приемы игры и тактику ведения военных действий.



К моему сожалению, это совсем не продолжение Caesar II (как я думал), и на ход баталий повлиять не удастся - статичные пиктограммки сталкиваются друг с другом и остается одна из них. То есть на лицо пример «чистой» тактики. Но игра и без этого хороша.

Очень грамотно подошли авторы к реализации «строительной» части игры. Построение того или иного помещения дает возможность производить определенные воинские и гражданские силы. В любом случае, дальше катапульт и легионеров Вы не уйдете. Воинские части лучше всего держать за городом, или в крайнем случае, небольшими гарнизонами внутри городских стен. Я не совсем понял почему, но видимо вне поселений у воинов есть свои способы зарабатывать свой кусок





хлеба. Население города растет пропорционально росту производства продуктов питания, и затянувшаяся нехватка пищи вызовет сокращение количества жителей в Вашей империи. Вообще лучше начинать игру с уделения большего внимания продовольственному обеспечению (подвиньте побольше вправо полоску со стогом). При игнорировании этого момента все закончится очень плачевно: существование зарождающейся империи окончится городским восстанием и гибелью возможного императора. Единственное, что я не очень понял — почему-то максимальное количество жителей в городе равно 2200 единиц (?).

Сначала мне не поравилось как авторы представили меню (которое одновременно является и графиком развития), но потом я привык и через некоторое время поразился тому, как продуманно расположены все пиктограммы. Даже не обращаясь к подсказке интуитивно понимаешь, что каждая обозначает, и что надо предпринять в качестве очередного тактического хода. Ваши воины и граждане очень легко группируются и разбиваются на любые группы. Когда Вы построите «базар», то получите возможность производить купцов. Купцы — очень ценная вещь. Вы можете направить их по определенному маршруту, по желанию объединив их в артели, посадив на корабли, снабдить охраной и «забыть» о них. Свое дело - увеличение торгового оборота - они будут делать сами. Можно заниматься и международной торговлей с теми нациями, которые поддерживают с Вами мир. При помощи духовных наставников и воинов можно строить дороги и развивать территорию. Очень приятно наблюдать, как все кругом движется, как суетятся Ваши воины, как поломники совершают свои «проминажи». Замечательным моментом является возможность игры по сети, жаль только, что противников может быть всего только четверо (хотя бы семеро — как в Civilization).



Музыкальное сопровождение **R&R** на достаточно хорошем уровне. В зависимости от того, какая нация выбрана, Вы услышите те или иные мелодии, характерные именно для того народа, который Вы собираетесь лилеять. Каждой постройке соответствует свое звуковое сопровождение с симпатичным анимационным роликом. Общая фоновая музыка (когда Вы вне города) одна для всех...

В целом, **R&R** — грамотная стратегическая игра, в которой присутствуют элементы различных типов тактических игр. И всеже, при похожести на другие игры, **The Rise and Rule of Ancient Empires** является совершенно независимым и неординарным продуктом. В очередной раз Sierra выпустила достойную игру.







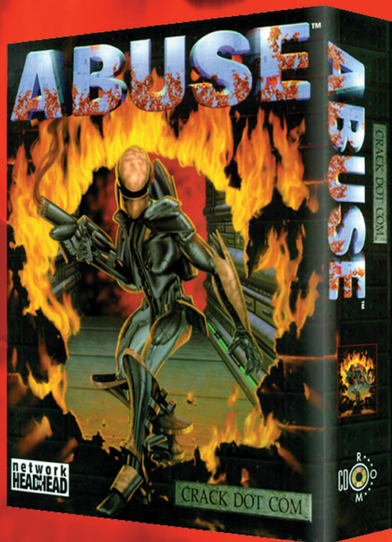


Новый подход к Civilization

Окно стандартного размера (640x480)

Неплохая стратегическая игра





ABUSE

Тема:	**Стрелялка на платформе**
Издатель:	**Crack Dot Com**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$50**



Так уж сложилось, что игры в капусте не находят, аисты их не приносят, а процесс их создания весьма банален и прозаичен: сидят над компьютерами умные люди, шевелят губами и время от времени по кнопкам бьют (это, конечно, только работа программистов; видеосъемки, музыка, графика и т.п. в расчет не идут). Так шаг за шагом, точнее байт за байтом и появляется конечный продукт, в который мы потом и играем до посинения. И иногда бывает так, что не меньший интерес представляет не сама игра, а процесс ее создания. Типичным примером такой ситуации является **Abuse**.

Поэтому, мы начнем обзор не с самой игры, а с событий, предшествующим ее появлению на свет. Итак, все началось с того, что некий Taylor из ID SOFTWARE, решил, что работать на одну фирму просто-напросто не интересно и однообразно и быстренько начал создавать проект под громким названием CRACK DOT COM, куда вошли помимо самого Taylor еще трое человек: Jonathan Carter — один из основателей и программист, Murray McMillan - художник и, наконец, Doung Nguyen — художник-дизайнер и создатель лабиринтов.

И решили они дружно написать игру (на ее создание ушло несколько месяцев), как говориться «не простую, а очень простую». И надо отметить, весьма в этом преуспели, если бы не два потрясающих момента: во-первых, игра, точнее с десяток первых уровней, распространяется SHAREWARE — как пишут сами авторы: «INTERNET буквально переполнен разговорами об **Abuse**, прямо развернутся негде: один **Abuse**, **Abuse**, **Abuse**...» А второй момент, это то, что игра по существу является мощной базой для создания собственных аркадных игр. Вы можете редактировать в игре буквально все — от лабиринтов до звука. Вот так.



Ну а теперь пришло время рассказать и о самой игре.

Для начала хотелось бы немного отвлечься и взглянуть на компьютерный рынок игровых программ в целом.

Нельзя сказать, что на нем ощущается реальная нехватка аркадных игр. Достаточно вспомнить хотя бы сравнительно новые хиты типа ALADDIN, LION KING, EARTHWORM JIM...

Конечно, любители игр со стажем помнят такой признанный шедевр, как GOLDEN AXE. Мы не случайно назвали GOLDEN AXE шедевром, так как на наш взгляд ничего принципиально нового, по сравнению с этой игрушкой, в последних аркадах не появилось. Идея-то практически одна и та же — беги вперед, убей все что движется, и периодически ломай голову над какой-нибудь задачей (хотя этим отличается очень малое число аркадных игр; да и потом это уже больше смахивает на QUEST). При таком подходе, интерес к такого класса играм быстро сходит на нет. В основном, чисто аркадные игры зани-



мают свою нишу на компьютерных приставках и игровых автоматах.

В свете всего вышесказанного, может показаться немного странным такое всеобщее внимание к еще одной аркадной игре. В этой обзорной статье мы и хотели бы показать чем выделяется **Abuse** на фоне своих собратьев.



Во-первых, хочется отметить графическое и звуковое исполнение. Графика оставляет очень неплохое впечатление, а в сочетании с хорошей динамикой, плавной анимацией и вполне приемлемыми звуковыми эффектами, выводит игру на достаточно высокий уровень.

Во-вторых, хотелось бы отметить особенности управления. Обычно после такой фразы рассказывается, что что-то в управлении неочевидно или неудобно, но в данном случае слово «особенность» используется в самом хорошем смысле.

В игре одновременно задействованы клавиатура и мышь. Вам может показаться странным такой симбиоз в аркадной игре, но очень и очень скоро Вы привыкните к нему, и, более того, оцените его по достоинству. Наверняка Вы обращали внимание, как осуществляется управление в стандартных аркадных игрушках: персонаж, которым Вы управляете, находится, как правило, в двух состояниях: в обычном и боевом. Соответственно в первом, Ваш герой всячески перемещается, прыгает, бегает, летает и т.п., во втором — Вы можете вести прицельный огонь, обороняться от врагов посредством какого-либо оружия. Но! На такое переключение расходуется драгоценное время, и очень часто оно оказывается губительным для Вашего персонажа. В **Abuse** эта проблема решена полностью. Мышь отвечает за прицеливание (перемещение мышки) и стрельбу (левая кнопка). С помощью клавиатуры Ваш герой перемещается по экрану (клавиши управления курсором — они же «стрелки») и выбирает оружие. Еще раз повторим, что привыкание к такому управлению происходит очень быстро.



Самая главная, по нашему мнению, особенность игры — это возможность создания своих собственных или редактирования уже сделанных лабиринтов. При этом возможна настройка практически любых параметров, например таких, как установка сенсоров или управление тактикой поведения врагов. Надо отметить, что хотя режим редактирования сделан достаточно удобно и добротно, Вам все равно придется потратить время на его освоение, так как составление интересного, грамотного лабиринта это очень тщательная, кропотливая и аккуратная работа, которая может занять довольно много времени (хотя это зависит от навыка).

Что же касается поведения врагов, то в комплекте с игрой поставляются исходники отдельных модулей на LISP'е, и, если Вы имеете представления об управлении искусственным интеллектом, Вам не составит труда перепрограммировать своих недругов. Вообще, лабиринты в игре выглядят достаточно красиво. Множество различных деталей, с первого взгляда незаметных, делают фон очень стильным, создается неповторимая зловещая атмосфера подземного мира.



В игре великое множество разных кнопок, переключателей, лифтов, дверей и помимо всего прочего, в лабиринтах присутствуют специальные пульты для сохранения игры, т.е. в любой момент Вы можете вернуться к ранее записанной ситуации.

Врагов в игре достаточно много, не сказать, что прямо постоянно что-либо новое, но тем не менее, нападающие на Вашего персонажа создания будут довольно разношерстными: и гигантские металлические чудовища, и страшные уродливые твари, и механические мясорубки — всех прямо не перечислишь. Но и Вы можете противопоставить им немало — в Вашем распоряжении масса разнообразного оружия, а так же специальные предметы и приспособления, позволяющие дать достойный отпор врагу.

Что касается общих настроек игры, то тут надо отдать должное создателям. Помимо уровня сложности, можно установить цветовую коррекцию, которая очень сильно поможет тем у кого видеокарта или монитор плохо отображают определенные цветовые сочетания.



Подводя итог, хочется сказать, что с технической стороны игра сделана очень неплохо и достаточно оригинально, хотя, конечно, не хватает оцифрованного видео, эффектов и музыки или чего-нибудь в этом роде. Но все это, в конце концов, не обязательно.

Читая все эти напыщенные строки, может возникнуть резонный вопрос: почему же игра до сих пор не вошла в десятку лучших? Ответ будет очень прост — несмотря на все достоинства **Abuse**, сюжет как таковой в игре отсутствует, мало динамики, конечно, далеко не идеальна графика и особенно звук — в общем, кто не является горячим поклонником FlashBack'a и BlackThorn'a вряд ли потратит более получаса на **Abuse**. Но тем, кто не прочь вдоволь пострелять, проверить свою реакцию и умение быстро нажимать на кнопки, тому игра, несомненно, понравится.

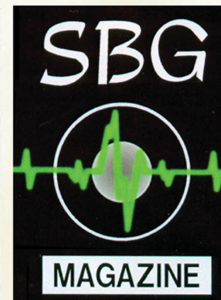
*Статья предоставлена **SBG Magazine**. Июнь 1996 года.*



Kingdom O'Magic



Тема:	Квест
Издатель:	SCI
Требования к компьютеру:	486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM
Цена:	$70



Приключенческий жанр никогда не был лишен доли юмора, начиная с элементарных текстовых квестов Zork и вплоть до самых современных игр. Однако, число чисто комедийных квестов, где юмор выдвигается на первый план, можно пересчитать по пальцам. **Kingdom O'Magic** — комедийный эпос, помещающий нас в мир магии, мир человекоядных драконов и воинственных орков, мир мудрых волшебников и грозных воителей... Мир, где нет никаких пределов для воображения создавших его авторов из SCI, так как мир этот — Королевство Магии (а магия всесильна, ведь так?). Мир, где рядом с королевским дворцом располагается дискотека (не зал для танцев, а именно дискотека), где в полном чудотворных опасностей лесу на ветке висит сотовый телефон, а если пройти подальше, можно обнаружить разбитый автомобиль, поставленный на сигнализацию. Не менее разнообразны и населяющие Королевство Магии персонажи.

И не менее комичны те задачи, которые ставит перед Вами игра.

В самом начале игры появляется некий субъект, становящийся Вашим гидом-советчиком. Рассказа в двух словах о Королевстве Магии, он предлагает Вам на выбор двух героев, показывая два карандашных наброска с их изображениями. Гид расписывает обоих в ярких красках, непомерно преувеличивая достоинства каждого и скромно умалчивая о недостатках. Первый из них — Thidney, человекообразная ящерица (или ящерицеобразный человек?). Thidney не носит одежды. Обладает дружелюбным характером и отличается интеллигентностью манер. По словам гида, силен в сражениях.

Второй персонаж — Shah-ron, особь женского пола с непомерно огромным бюстом и не менее непомерно настойчивым характером. Ее основная сила — магия, которой она, в принципе, умеет пользоваться.

Когда Вы выбираете героя, Вы щелкаете мышкой на его изображение. Оно при этом оживает, произносит нечто воинственное и, потеряв равновесие, позорно падает со скалы, на которой стоит.







Kingdom O'Magic размещается на двух компактах. И, как в Command&Conquer первый компакт служил вместилищем для миссий GDI, а второй для NOD, так в **Kingdom O'Magic** на первом компакте находятся миссии для Thidney, а на втором — для Shah-ron.

Далее гид рассказывает о трех квестах, из которых Вы можете выбрать любой. Первый квест - «традиционный», где, цитируя гида, Вы должны «спасти дракона, похитить принцессу и убить сокровище». Второй и третий квест — посложнее, с расчетом на тех, кто сумеет разобраться с первым. Все три квеста происходят в одном и том же районе, с участием одних и тех же персонажей. Так что, берясь за первый квест, Вы уже узнаете массу информации, которая понадобится при прохождении прочих двух. Независимо от выбора героя, задачи остаются прежними, как и пути к их достижению. Большинство реплик, которые в определенных ситуациях произносит Shah-ron, в тех же ситуациях произнесет и Thidney — разве что озвучены они бу-



дут с разными интонациями.

Действие начинается с того, что герой высаживается в небольшом городке, расположенном посреди озера. В городке есть таверна, магазин одежды, дискотека, королевский дворец и т.п. — в общем, все необходимое для обеспечения культурного досуга граждан. Одним только городком поле действий героя не ограничено — можно путешествовать далеко за его пределами (рискуя забрести в обиталище дракона, который предложит Вам обед вдвоем... с Вашей персоной в





роли основного украшения стола).

Время в **Kingdom O'Magic** делится на день и ночь. Днем работает большинство заведений, но закрыты все ночные — к примеру, дискотека. Если Вы хотите узнать побольше о каком-нибудь персонаже, его изображение переносится в информационный экран, где указан ряд стандартных характеристик, например, здоровье и количество золотых монет в наличии. Аналогично, Вы можете посмотреть и собственное состояние.



По поводу сражений. Если Вы решаете подраться с кем-нибудь, то сначала потребуется выбрать оружие,



которое Вы планируете использовать, а далее... Увы, не ждите схваток в духе Bioforge. Правда, вверху экрана появляются две полоски жизни а-ля Mortal Kombat, однако сама драка происходит точно так же, как в Leisure Suit Larry: облако дыма и вылетающие из него надписи типа "Ughh!".

Драка редко длится до гибели одного из дерущихся. Если же это так, то, скорее всего, все закончится тем, что Вы сможете лицезреть себя в гробу, летящим через космос навстречу туче черепов с клоунскими носами. Разговор с персонажами осуществляется по классической схеме: на выбор дается несколько реплик. Содержание разговоров отвечает комической направленности игры, однако, не опускается до грубого идиотизма некоторых американских комедий. И не поднимается до тех высот, которых достиг юмор во все том же Larry — у разработчиков игры чувство смешного развито, но не до такой степени.

В **Kingdom O'Magic** все отношения строятся на почве денег. Герои начинают с 5 монетами в кармане, и эти монеты довольно быстро иссякают. Впрочем, платные услуги подчас не имеют стандартных цен и, "душевно" поговорив с продавцом, можно добиться небольшой скидки (с двух монет до одной, например).

Начнем с того, что **Kingdom O'Magic** нарисован не настолько уж и качественно. Его можно назвать пособием по изучению недостатков VGA-графики. Местность изображена более-менее терпимо, но сам герой, путешествующий по ней, выглядит как обтрепанная кукла, едва переставляющая ноги и поражающая несуразностью и нечеткостью форм. Во время разговора персонажи выписаны получше, однако разработчики игры не потрудились оживить их — кроме ртов, на лицах обычно ничего не движется. Если б не то, что лица эти нарисованы карикатурно-комичным образом, смотреть на них было б крайне тяжко. Сразу вспоминается множество других квестов, хотя бы Lost Eden, с его качеством прорисовки персонажей. Далее. Бесспорной гордостью **Kingdom O'Magic** является создание единого мира, в котором выполняются разные задания. Просто исследовать мир едва ли не более интересно, чем решать поставленные задачи. Однако, бродить по нему быстро надоедает. Освоив городок и вволю наговорившись с разными персонажами, обнаруживаешь, что сюжет как таковой, увлекательный, интригу-

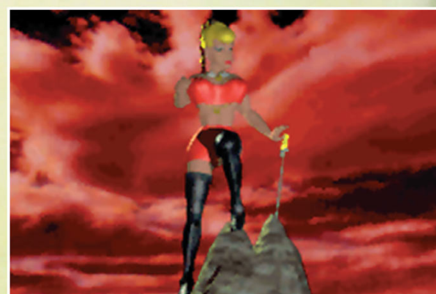


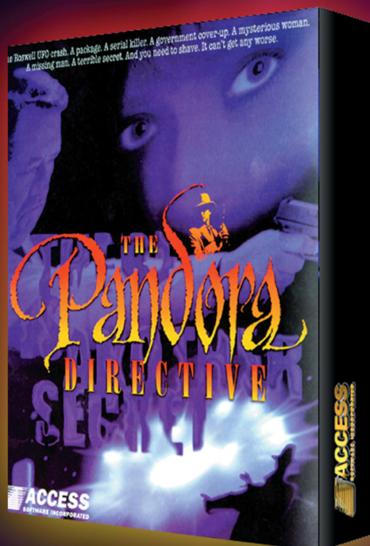
ющий, с ярко выраженной конечной целью, попросту отсутствует. Ну, да, надо найти управу на дракона. Ну, да, надо сделать то-то и то-то. Ну, да... А зачем? Поставленное задание выглядит, как шарада, как головоломка, чье действие разворачивается на одной и той же сцене. И это скоро надоедает. Очистив **Kingdom O'Magic** от юмора, который не настолько потрясающ, чтобы ставить его на пьедестал и отбивать ему поклоны, мы получаем простенький квест, графически несильный и достаточно однообразный. Хотя, безусловно, прекрасно озвученный и весьма забавный по своему содержанию. И, в принципе стоит того, чтобы немного в него поиграть.



*Статья предоставлена **SBG Magazine**. Июнь 1996 года.*







THE PANDORA DIRECTIVE



Тема:	**Квест**
Издатель:	**Access**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-х CD-ROM**
Выход:	**Август-сентябрь 1996**

Оксана КУЗЬМЕНКО

Сюжет **The Pandora Directive** развивается вокруг двух событий: таинственного исчезновения народов Майя и падения НЛО в Розвелле, Нью-Мексико, в 1947 году.

Все началось с того, что в апреле 2043 года частного детектива Текса Мерфи (то есть Вас) нанимает эксцентричный старик Гордон Фитспатрик и дает задание разыскать его старого друга Томаса Маллоя. Вы соглашаетесь взяться за это дело и начинаете расследование, но не один, а совместно с таинственной девушкой.

После опроса нескольких людей, раскрытия загадок и распутывания головоломок Текс находит Маллоя, который рассказывает ему, что он когда-то работал на военной базе около Розвелла и был свидетелем падения НЛО. Он занимал должность лингвиста на этой базе и в его обязанности входило расшифровка инопланетных иероглифов, найденных на корабле. Но его работа не увенчалась успехом: до сих пор он не смог определить, что же означают инопланетные символы.

Тут Маллоя убивают, а Вам чудом удается спастись. Вы продолжаете расследование и узнаете, что незадолго до своей гибели Маллой разослал по нескольким адресам небольшие коробочки. Вы должны найти их все и узнать, что внутри. А внутри них находятся части компьютера, которые при соединении образуют Механизм Пандоры. Если его активировать, то он высветит голографические записки Маллоя, которые он адресовал всем получателям коробок. Прочитав его откровения Вы отправляетесь на полуостров Юкатан, сердце исчезнувшей цивилизации Майя... Что же касается качества игры, то **The Pandora Directive** отличается отличным сценарием и профессиональной кинематографией. Сама игра представляет собой интерактивное кино с высококлассным актерским составом, в который вошли Barry Corbin (Northern Explosure, War Games и др.), Tanya Roberts (View to a Kill, Beastmaster и др.), Kevin McCarthy (Twilight Zone: The Movie, Just Cause и др.).



В **The Pandora Directive** можно играть несколько раз. Вышеприведенная история — это только один из вариантов развития сюжета. Всего в игре три различных сюжетных линии, и в зависимости от того, какие шаги Вы предпримите во время игры, Вы придете к одному из семи окончаний. Это позволяет возвращаться к игре снова и снова, каждый





раз сталкиваясь с новыми людьми, головоломками и окружающей обстановкой.

В **The Pandora Directive** существует два уровня игры. Первый уровень для тех, кто просто хочет проследить за развитием истории без решения трудных головоломок. При таком варианте игроку постоянно будут даваться подсказки, чтобы он не застрял на какой-нибудь загадке. Второй уровень — для игроков со стажем. Здесь Вам предложат несколько дополнительных головоломок и расширенные игровые возможности. Вы можете выбрать уровень сложности в начале игры. Все три возможных развития сюжета и семь окончаний игры доступны при любом уровне сложности.

Игра создана по роману с одноименным названием, который был опубликован в августе 1995 года и тут же стал бестселлером. Автор романа написал сценарий к игре, и после его завершения были разработаны головоломки, возможные варианты развития сюжета и концовки.





Остается добавить, что игра выйдет на шести дисках и будет чем-то похожа на предыдущую игру компании Access «Under The Killing Moon». Полная трехмерность, абсолютная свобода действий, отличные звуковые эффекты и музыка оставляют приятное впечатление. Если Вы любите квесты, то **The Pandora Directive** не останется без внимания, потому что она далеко не худший пример этого жанра.












Различные варианты развития сюжета


Необходимо знание английского языка


Хороший квест с интересным сюжетом



Дмитрий РОМАНИШКИН

Speed Haste





Тема:	Гонки
Издатель:	Electronic Arts
Требования к компьютеру:	Pentium 100, 8MB RAM, SVGA, 2-х CD-ROM
Цена:	$35

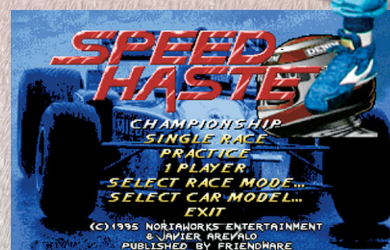
В жизни к автомобилям я практически равнодушен. Не скажу, что мне сильно нравятся и автомобильные симуляторы. Но как известно нет правил без исключений. Таким вот исключением для меня является чемпионат мира серии гонок «Формулы-1». До сих пор не могу понять причин, заставляющих меня в течение почти что двух часов наблюдать за тем, как «пилоты», обгоняя друг друга, накручивают круг за кругом.






Как «пилот» «Формулы-1» с довольно большим, но не регулярным стажем, сменивший за годы выступлений не один «болид», а точнее «видеорежим» (начиная с CGA MONO и заканчивая модными сейчас SVGA и Windows 95), я стараюсь не пропустить ни одной игры данного направления. Поэтому, когда мне попалась игра **Speed Haste** фирмы Electronic Arts, я попытался присоединить ее к своей коллекции. И вот что из этого вышло.

Запустив игру, Вы, безо всякого предварительного мультфильма, попадаете в главное меню. Здесь можно поменять установки (SETUP), выбрать один из режимов коллективной игры (MULTIPLAYER RACE) (игра в сети; игра на компьютерах, связанных по COM-портам; игра по модему) или, игру на отдельном компьютере (NEW RACE). Не буду расписывать прелести сетевой игры, но не из-за того, что их нет, а потому что в отсутствии сети, этот режим я просто не запускал.







Итак, продвигаясь дальше, Вы попадаете в следующее меню, где можно выбрать тип игры (чемпионат, одиночную трассу или практику), количество игроков (один или два, но в этом случае клавиатуру придется делить на двоих), количество кругов (до двадцати) на трассу и тип автомобиля. На этом пункте стоит оста-








новиться подробнее. Интересной особенностью **Speed Haste** является возможность выбора модели автомобиля (CAR MODEL). Выбирать можно между машинами «Формула-1» и автомобилями a-la «спорт-прототип». Выбор в дальнейшем ни на что, практически, не влияет. Автомобили как той, так и другой модели делятся на три категории: для новичков (BEGINNER), любителей (AMATEUR) и профессионалов (PRO), причем это выражается только в различной максимальной скорости и наличии ручной или автоматической коробки передач. Трассы будут теми же самыми, может только машины «Формулы» более устойчивы на дороге, но это мое субъективное мнение. Кстати о трассах. Их в игре восемь штук. По своей сложности они деляться на те же три категории. Если Вы выбрали режим «чемпионата», то трассы придется проходить одну за другой, записаться Вам не удасться (что является большим недостатком).



Сама по себе, игра является чисто аркадным мероприятием, никаких проблесков симулятора не наблюдается.

Во время гонки Вы не можете получить ни малейшего повреждения, что, конечно, разочарует многих любителей автогонок. И что интересно: если Вы кого-то тараните или в Вас врезаются, то в проигрыше, все равно, Вы, а не конкурент, так как, хотя, все детали на месте, скорость потеряна, а соперник мчится к финишу.




Немного о графике. Игра позволяет использовать два видеорежима. Если компьютер не PENTIUM, смело выбирайте режим VGA, можно также отключить текстуры стен и дороги, что скажется на «послушности» вашей машины. А если Вы хотите до конца насладиться возможностями **Speed Haste**, то запустите игру в SVGA режиме, однако, для этого придется или пожертвовать скоростью, или играть на мощном компьютере.




Теоретически игра может идти на компьютере с 486 процессором и 4 Мб ОЗУ, но, как понимаете, это теоретический минимум. Когда Вы решите запустить игру в режиме SVGA, то вам понадобится PENTIUM 100 МГц с 8 Мб ОЗУ.

Оценивая игру в общем хочется сказать, что ничего супернового и экстраординарного в ней не увидеть. Игра неплохо сделана, как многие игры ELECTRONIC ARTS, но ожидал я большего. 





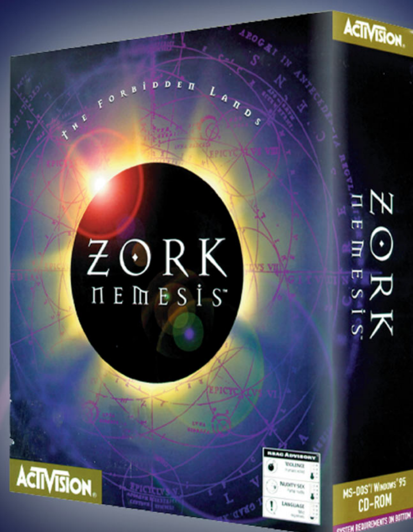
Качественная графика, правда на Pentium

Высокие требования к компьютеру

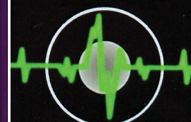
Очень ординарные гонки



Zork Nemesis



Тема:	**Квест**
Издатель:	**Activision**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$50**



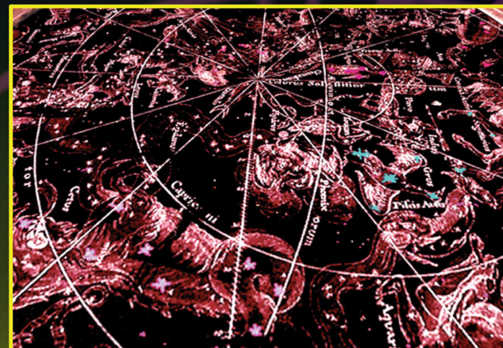
Приключенческие квесты серии Zork можно назвать сагой поколений. Первый Zork появился еще в 1977 году. Игра была разработана программистами из MIT, и проходила под названием Dungeon. Только вообразите себе, с позиций сегодняшней мощнейшей графики, тогдашний чисто текстовый квест. Фантастическая история мира пещер, мира кровожадных троллей и заклинателей, мира, где процветала Великая Подземная Империя. Мира, названного Zork.

В 1981 году, вместе с пришествием первых компьютеров в дома рядовых пользователей, появилось продолжение Zork. С тех пор появилось еще 4 квеста на тему. Последний вышел в 1993 году, и назывался Return to Zork. Return to Zork технически далеко обошел всех своих предшественников вместе взятых, и вызвал новую волну интереса у широкой публики. И вот (возвращаясь к настоящему), не так давно на гребне этой волны Activision провозгласил скорое появление седьмого по счету Zork'a —**Zork Nemesis**, вызвав этим среди любителей приключений бурю толков и пересудов.

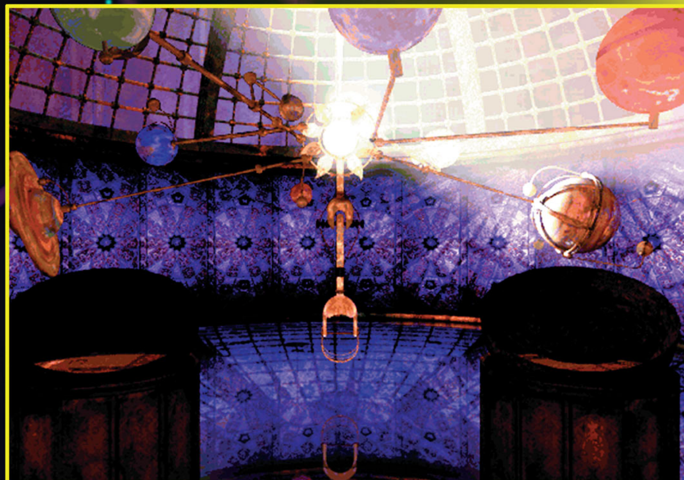
Ранние версии, подарившие нам мир Zork, были насыщены магией и загадками, опасностями и юмором. Последняя глава, **Zork Nemesis**, возвращает нас в исследовательскую среду конца 70х — начала 80х, в атмосферу Запада тех времен.

Добро пожаловать в пустынные Запретные Земли! Древнее Проклятье не дает никому поселиться здесь. В сердце забытой богом и людьми земли обитает существо, являющееся источником гнилостных чар. Имя ему — Nemesis (в греческой мифологии - Немезида, богиня судьбы). Nemesis обитает в рушащемся истлевающем храме на бесплодной горной вершине. Его любимые игрушки — человеческие души.

Игрок стартует в исполненных смертельными опа-



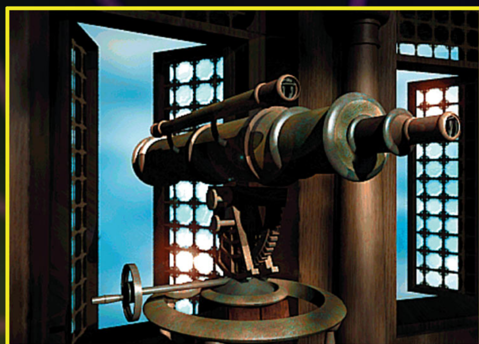






сностями Запретных Землях, и путь его лежит к храму, который надо еще суметь найти.

Исследуя мертвые земли, он



встречает четверых духов — жертв Nemesis. Они говорят, что были величайшими алхимиками Империи, и что Nemesis жаждет свежей крови.

Чтобы победить Nemesis, Вы должны узнать секрет Запретных Земель. Для этого, надо отправиться в родные миры алхимиков, узнать, кем они были, чем были сильны, и каким образом оказались связаны с Nemesis.

Так уж получилось, что текстовые квесты, созданные без намека на графику и музыку, сегодня как-то не котируются. Видимо, Activision это осознает в полной мере.

Вселенная Nemesis включает в себя пять графически безукоризненно выполненных областей — Запретные Земли и миры четырех ученых. Подобный уровень графики можно было видеть в 11th Hour. Но именно подобный — посмотрите на screen-shot'ы из **Zork Nemesis**, и Вы согласитесь, что Одиннадцатый Час рядом с Zork Nemesis блекнет до состояния полного затмения.

В игре используется вид От Первого Лица. Вам предоставляется значительная свобода перемещений, с возможностью разворота на 360 градусов, и соответственно с возможностью движения в любом направлении.

Activision хвастает новым "движком", который они называют Z-Vision ("движок"— engine — программная база, на которой основывается вся технология игры). Благодаря Z-Vision, **Zork Nemesis** порадует Вас тысячами анимаций, представит на суд игроков помещенное в игровое пространство живое видео. В игре задействовано 14 актеров (не считая эпизодических персонажей). Общая продолжительность снятого для **Zork Nemesis** фильма составляет около часа. Чтобы полностью пройти игру, потребуется в среднем 40 часов игрового времени, не считая 35 головоломок, над разрешением которых можно, при известной доле невезения, продумать всю оставшуюся жизнь.

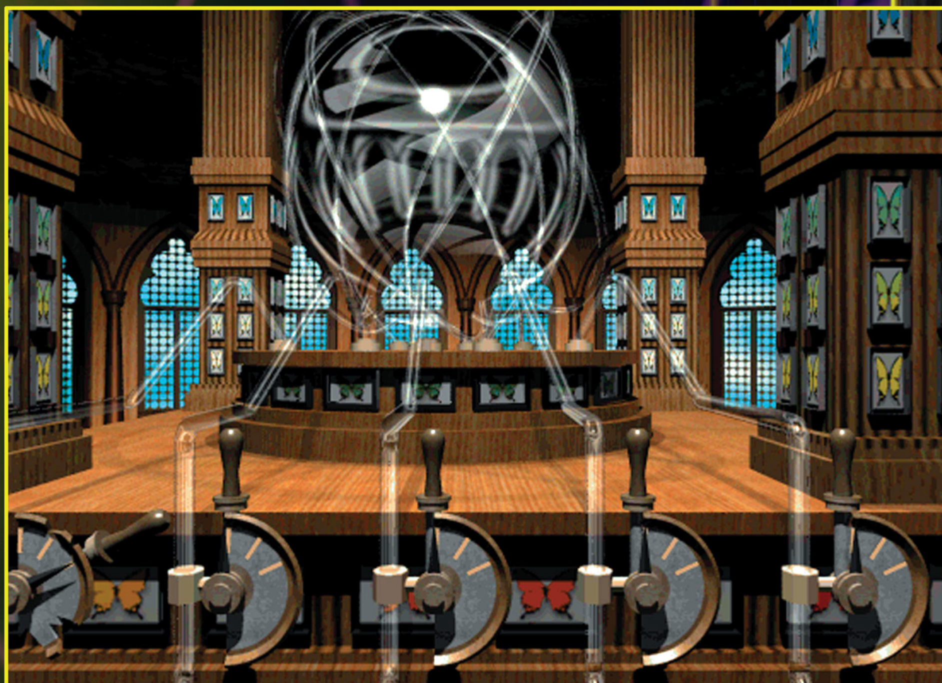
Что касается игровых пространств, то приготовьтесь открыть для себя такие места, как ютящийся подле вулкана Монастырь, завязший в песчаных дюнах Замок, безмолвное ледниковое Убежище, ужасающий Храм Nemesis и окруженная водою Консерватория. Да, это действительно масштабная игра!

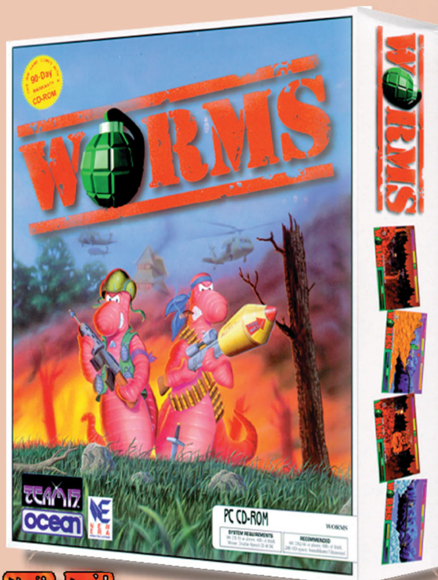
Дизайнер игры, Мауро Боррелли, является ветераном кинопроизводства. Команда, в которой он состоял, разрабатывала спецэффекты для таких фильмов, как Batman Returns (Бэтман Возвращается), Godfather III (Крестный Отец III) и Bram Stocker's Dracula (Дракула Брэма Стокера). Если Вы видели эти фильмы (особенно первый и последний), то, думается, комментарии просто излишни. Это — шедевры кинематографических компьютерных спецэффектов. ReZ.n8 Productions, студия-лауреат премии Эмми, ответственна за SVGA-графику с высоким разрешением — 640x480x256. Soundelix Media Labs доукомплектовывает игру трехмерным аудио — новой звуковой моделью, которая сейчас еще только входит в моду.

Zork Nemesis —огромная игра, ее объем составляет три компакт-диска. Учитывая многомиллионный бюджет, **Zork Nemesis** обречен стать заметной вехой в приключенческом жанре и обречен на пристальное внимание игрового общества.

Статья предоставлена
***SBG Magazine**. Июнь 1996 года.*







WORMS

Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**Ocean**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-х CD-ROM**
Цена:	**$50**



Наверное, я не сделаю большого открытия, утверждая, что без хорошего сценария компьютерная игра не только не достигнет вершин успеха, но и, скорее всего, обречена на провал. А сценарий, как известно, включает в себя две основные компоненты: идею игры и само развитие сюжета. По-моему, главенствующую роль в этом двойственном союзе играет идея.

Ведь гораздо больше сюрпризов и неожиданных поворотов таится в игре, идея которой пока еще не известна или является смешением нескольких жанров. Безусловно, при поисках идей бывают и провалы, но вспомните, сколько за последние несколько лет было замечательных находок: Lemmings, The Increadeble Machine, Biprolex...

Одним словом, если я узнаю, что та или иная игра содержит в себе какую-то новую идею, мне непременно хочется ее посмотреть. Тем же, кто не разделяет моего мнения, я рекомендую все же дочитать эту статью до конца и, надеюсь, изменить свою точку зрения.

А речь дальше пойдет об одной из новинок игрового рынка — **Worms**. Казалось бы, безобидное название «Червячки» не содержит в себе даже намека на агрессию и насилие, однако игра на деле оказывается весьма боевой. Но не будем забегать вперед.

Уже несколько лет на экранах наших компьютеров появляются различные версии маленькой, но очень забавной игры Scorch (возможно, Вам она попадалась и под другим именем). По сюжету игры предлагалось управлять маленьким орудием (или танком), ведущим непримиримый бой с себе подобными. Все, что требовалось от игрока — это задать угол полета снаряда и его начальную скорость, а дальше, как говорится: «На кого бог пошлет!». Как видно, идея именно этой игры и вдохновила программистов из фирм Ocean и Team 17 на создание своей игры, реально претендующей стать бестселлером.

Итак, несколько слов о сюжете. В **Worms**, как следует из названия, предстоит командовать взводом бравых червячков-командос, экипированных так, что, пожалуй, герой Арнольда Шварценеггера из фильма Commando им бы крепко позавидовал (но об амуниции чуть позже).



Игровое поле очень напоминает ландшафт из популярной игры Lemmings, да и сами герои настолько же миниатюрны. Для каждого боя происходит автоматическая случайная генерация ландшафта: то ваши бойцы оказываются в лесной местности, то в полярной, а то и просто в самом адском пекле. Все предметы ландшафта прорисованы с любовью и придают полю битвы рельеф необходимой сложности. Именно здесь и встречаются

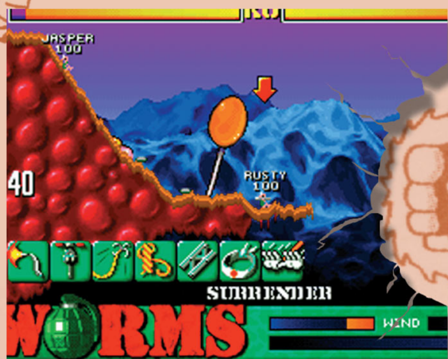




противоборствующие стороны для выяснения своих весьма не дружественных отношений. И «разборки» эти оканчиваются только тогда, когда все противники полностью повержены.

В период боевых действий взвод обладает значительной подвижностью, так как каждый из червячков может ползать, прыгать и даже телепортироваться. Кроме того, в распоряжении Ваших солдат богатый набор фортификационных возможностей: копание туннелей (как по вертикали, так и по горизонтали), строительство лестниц и мостов, использование веревок (можно цепляться и раскачиваться) и т.п.

Огневая мощь червячков также выше всяких похвал. Можно разить противника на дальних дистанциях из Базуки (Bazooka), взрывать его с помощью самонаводящихся ракет (Homing missile) или закидывать Гранатами (Grenade, Cluster bomb). И в ближнем бою червячки представляют более чем реальную угрозу. Узи (Uzi) и Помповое ружье (Shotgun) в их руках бьют без промаха, а на худой конец можно заехать противнику просто по голове (Dragonball). Если вам не по душе открытое ведение войны, можно заставить своих командос заняться подрывной (в прямом смысле) деятельностью — Минировать (Mine) поверхность и подкладывать Динамит (Dynamite) под неприятеля. А если враг, на свою беду, сгруппировал все свои силы в одном месте, то нет ничего лучше, чем нанести по нему Авиабомбовый удар (Airstrike).



Количество единиц и типы оружия, доступные командам играющих, устанавливаются непосредственно Вами, и это делает игру еще более многогранной. Кроме того, арсенал может пополняться и во время боя, так как ящики с оружием периодически падают буквально с неба.

Развитие боевых действий в **Worms** разбито на поочередные ходы. Во время очередного хода управление каждым из червячков передается во взводе по кругу, причем каждый из них может сделать только одно действие (например, выстрелить, прокопать ход, телепортироваться или подорваться на мине). Но зато ползать по игровому полю Ваш маленький солдат может неограниченно (если только на каждый ход не установлен таймер). Естественно, что, заняв выгодный оборонительный рубеж, можно просто пропустить очередной ход и подождать дальнейших действий противника, ну а если уж дела ваши совсем плохи — то просто сдаться.

В качестве противников могут выступать как друзья, так и ваш собственный компьютер (победить который, порой, бывает даже сложнее). В игре одновременно может участвовать до четырех команд червячков, и тогда уж война получится действительно тотальной.

Не возьму на себя смелость утверждать, что авторы игры придумали что-то принципиально новое, но усмотреть здесь интереснейшее сочетание двух старых идей можно наверняка. Поэтому игра **Worms** явно заслуживает вашего внимания. Может статься, что она надолго лишит Вас и Ваших друзей покоя и сна.

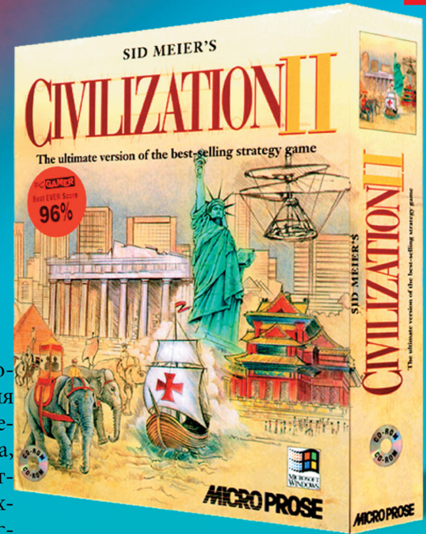
Статья предоставлена ***SBG Magazine****.* *Июнь 1996 года.*





Сергей ЛЯНГЕ

Тема:	Стратегия
Издатель:	Microprose
Требования к компьютеру:	486/33, 8MB RAM, 2-x CD-ROM, WIN 3.1, WIN '95
Цена:	$70



«Ну, вот и она», — подумал я, вскрывая коробку с Civilization II. Хотелось поскорее посмотреть на это очередное творение Microprose.

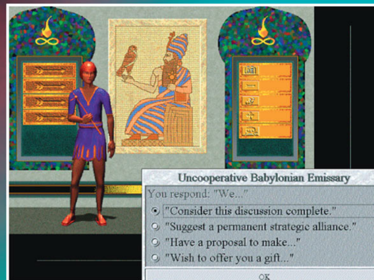
Фирма показала себя плодотворным издателем, но неприятные ощущения от разочарований в X-COM: Terror from the Deep и Pirates Gold!, которые по сути своей были всего лишь лучше «разукрашенными» вариантами своих предшественников, подталкивали к состоянию тотальной подозрительности. На 50% я был уверен, что это очередная «липа»…

К счастью, это оказалось не так. Назвать игру «Цивилизацией II» язык не поворачивается, скорее — это Civilization 2000, ремэйк игры, лидировавшей на стратегическом фронте на протяжении последних лет.

Раньше любому новичку, решившему попробовать себя в стратегии, давали Civilization, хотя и были всевозможные игры и от патриарха Сида Мэйера, и многочисленные подражания от солидных производителей и «новичков», но «Цивилизация» побила все рекорды популярности.

Но не будем о прошлом - перед нами нечто новое. С первого взгляда, в принципе, та же самая игра, просто более сервисная и, конечно, с исправленными ошибками и ненормальностями. Так, к примеру, введена новая система проведения сражений, где существуют понятия огневой мощи и прочности брони. И Вы не будете неприятно удивлены, когда узнаете, что Ваши танки зарублены ветеранским легионом противника, а авианосец потоплен галерами… Поиграв некоторое время, начинаешь понимать, что это все-таки совершенно новая вещь.

Цель Вашего развития осталась прежней: либо происходит полная нейтрализация конкурентов посредством их уничтожения, либо Вы первым достигаете таинственной Альфы Центавра.



Как это уже привычно в других играх, каждое воинское подразделение имеет “полоску здоровья”, которая уменьшается в процессе сражения. Воины могут восстанавливать свои силы, причем в городах и крепостях это происходит намного быстрее. Появились новые типы войск, и что замечательно— с открытием новых технологий “старые” войска реорганизуются, и на транспортные корабли вместе с морскими пехотинцами не придется грузить лучников и колесницы.

Претерпела сильные изменения карта игры. Данью моде является косоугольная проекция в 3/4, которая несколько неудобна, но создает впечатление игры в “трехмерном пространстве”. Масштаб карты можно изменять по собственному желанию в пределах разумного (с точки зрения фирмы-производителя). Причем благодаря тому, что игра идет под WIN'95, оконный сервис облегчает Вашу нелегкую работу по максимуму: можно настроить все как угодно, для удобства можно включить “грид” - разбиение карты на квадраты, что очень помогает рассчитать перемещение своих воинских групп. Графика SVGA-ашная, причем размер окна игры зависит только от разрешающей способности Вашего монитора (мой 17” позволяет играть в 1280x1024). По сравнению с версиями 1.xx карта больше насыщена всевозможными полезными ресурсами, которые помогут Вам обогатиться и облегчат развитие городов. Главной новинкой является редактор карты, с помощью которого можно создавать свой мир, в меру фантазии насыщенный горами, лесами и морями.

Интересно было поиграть в сценарии, правда несколько нелепо выглядел сценарий с пунической войной, когда я открыл много новых технологий и гонялся за римскими легионерами на броневиках. А сценарий Второй Мировой выше всяких похвал.



Немного о некоторых новых действующих лицах:

AEGIS Cruiser - эсминец



Цена постройки:	100
Сила атаки:	8
Сила защиты:	8
Прочность брони:	3
Огневая мощь:	2
Перемещение:	5

Защита против воздушных и ракетных атак делает эсминец хорошим помощником для транспортных самолетов.

Alpine Troops - горнолыжники, они же альпийские стрелки



Цена постройки:	50
Сила атаки:	5
Сила защиты:	5
Прочность брони:	2
Огневая мощь:	1
Перемещение:	1

Недорогие защитники. Перемещаются со скоростью 1/3 единицы за клетку. Хотя я с трудом представляю, как можно бегать на лыжах пустыне или огородам.

Cruiser Missles - ракета



Цена постройки:	60
Сила атаки:	18
Сила защиты:	0
Прочность брони:	1
Огневая мощь:	3
Перемещение:	12

Могут быть использованы только один раз. Игнорируют зоны контроля и стены города, не батареи SAM-установок.

Engineers - инженеры



Цена постройки:	40
Сила атаки:	0
Сила защиты:	2
Прочность брони:	2
Огневая мощь:	1
Перемещение:	2

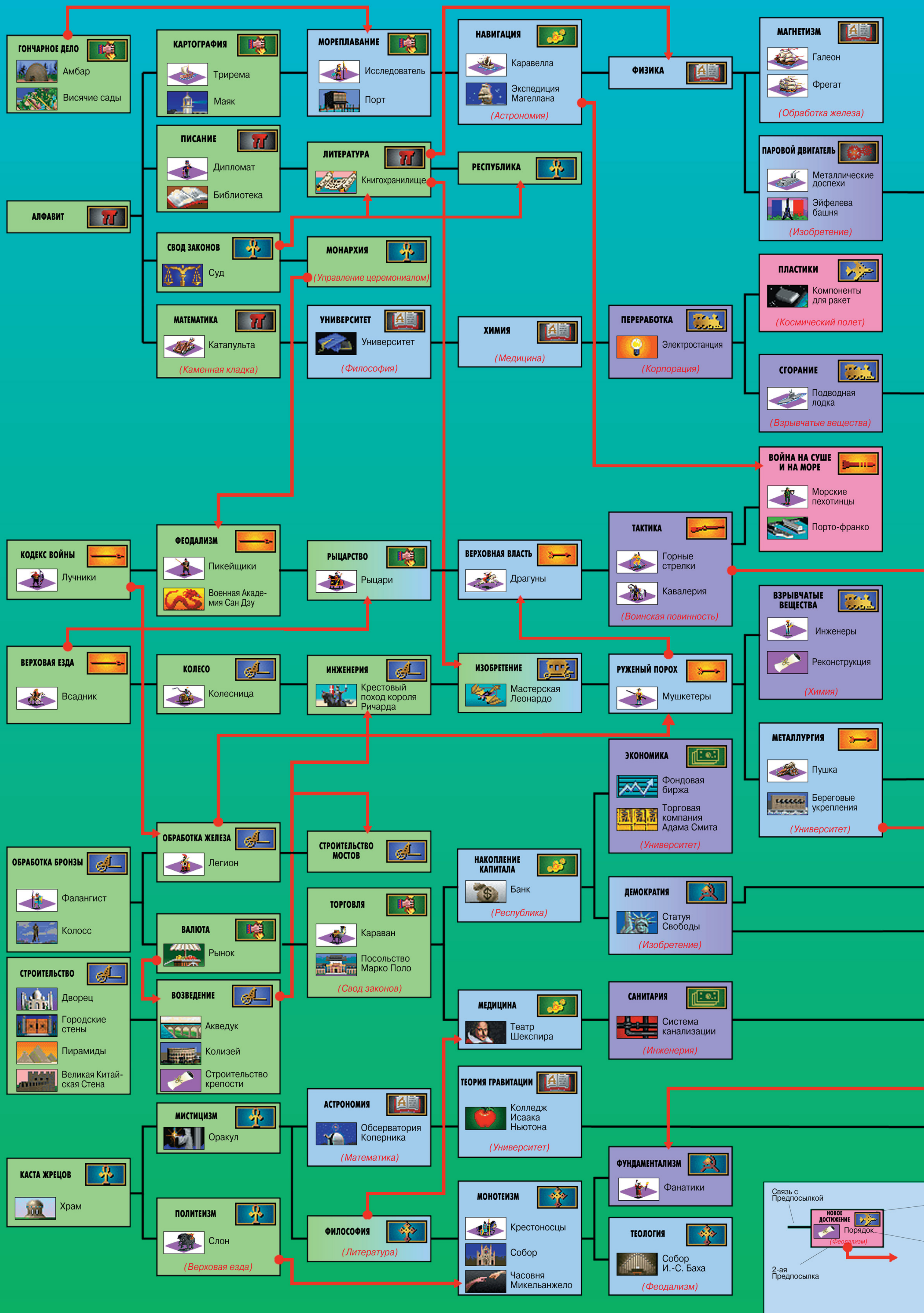
Улучшенная версия поселенцев. Они быстрее работают и выполняют более сложные задания, например, осушают болотистые земли.

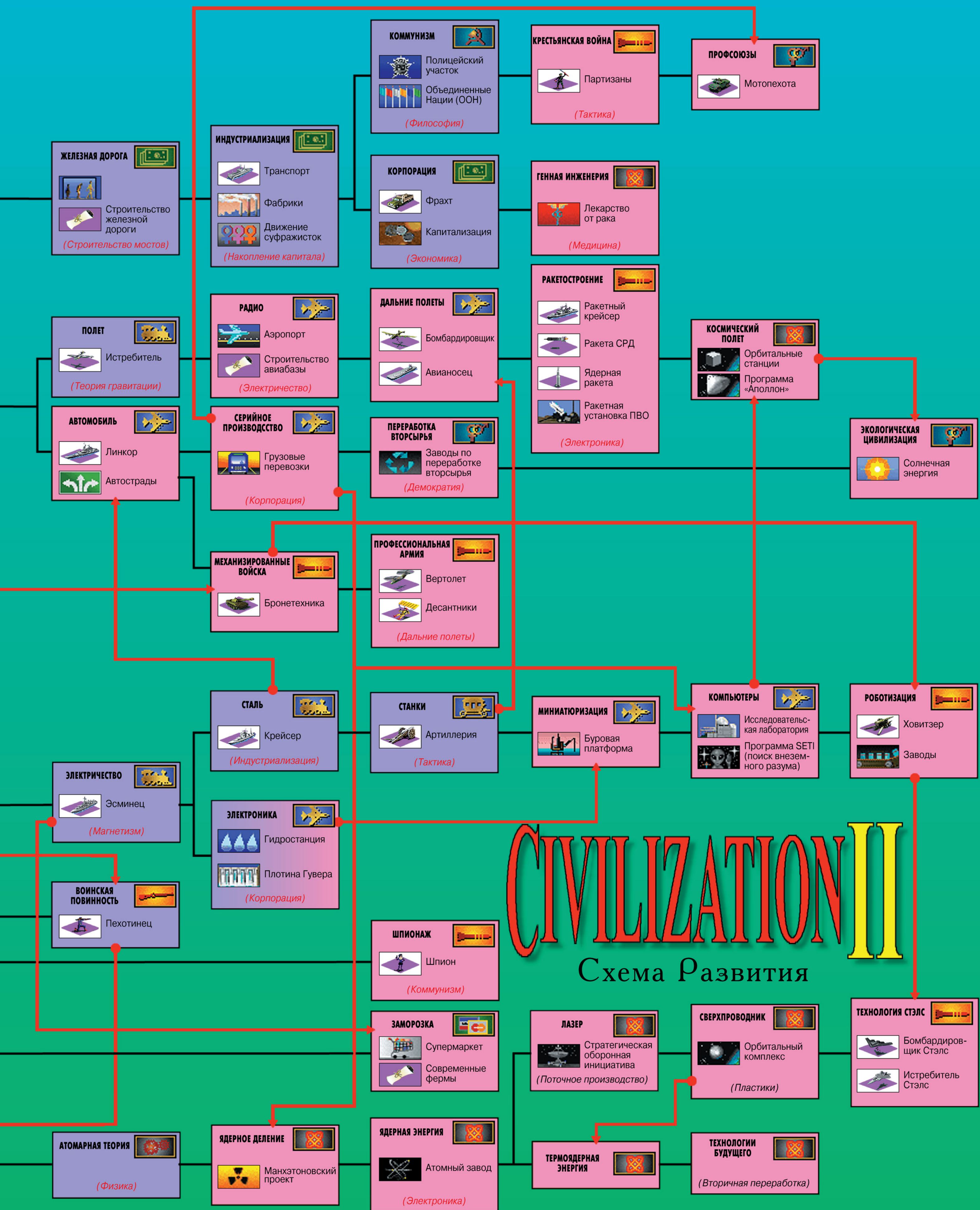
Fanatics - фанатики



Цена постройки:	20
Сила атаки:	4
Сила защиты:	4
Прочность брони:	2
Огневая мощь:	1
Перемещение:	1

Доступны только во времена фундаментализма. Очень эффективны и не требуют поддержки их родного города.


ГОНЧАРНОЕ ДЕЛО
Амбар
Висячие сады
КАРТОГРАФИЯ
Трирема
Маяк
МОРЕПЛАВАНИЕ
Исследователь
Порт
НАВИГАЦИЯ
Каравелла
Экспедиция Магеллана
(Астрономия)
ФИЗИКА
МАГНЕТИЗМ
Галеон
Фрегат
(Обработка железа)
ПИСАНИЕ
Дипломат
Библиотека
ЛИТЕРАТУРА
Книгохранилище
РЕСПУБЛИКА
ПАРОВОЙ ДВИГАТЕЛЬ
Металлические доспехи
Эйфелева башня
(Изобретение)
АЛФАВИТ
СВОД ЗАКОНОВ
Суд
МОНАРХИЯ
(Управление церемониалом)
ПЛАСТИКИ
Компоненты для ракет
(Космический полет)
МАТЕМАТИКА
Катапульта
(Каменная кладка)
УНИВЕРСИТЕТ
Университет
(Философия)
ХИМИЯ
(Медицина)
ПЕРЕРАБОТКА
Электростанция
(Корпорация)
СГОРАНИЕ
Подводная лодка
(Взрывчатые вещества)
ВОЙНА НА СУШЕ И НА МОРЕ
Морские пехотинцы
Порто-франко
ТАКТИКА
Горные стрелки
Кавалерия
(Воинская повинность)
КОДЕКС ВОЙНЫ
Лучники
ФЕОДАЛИЗМ
Пикейщики
Военная Академия Сан Дзу
РЫЦАРСТВО
Рыцари
ВЕРХОВНАЯ ВЛАСТЬ
Драгуны
ВЗРЫВЧАТЫЕ ВЕЩЕСТВА
Инженеры
Реконструкция
(Химия)
ВЕРХОВАЯ ЕЗДА
Всадник
КОЛЕСО
Колесница
ИНЖЕНЕРИЯ
Крестовый поход короля Ричарда
ИЗОБРЕТЕНИЕ
Мастерская Леонардо
РУЖЕНЫЙ ПОРОХ
Мушкетеры
МЕТАЛЛУРГИЯ
Пушка
Береговые укрепления
(Университет)
ЭКОНОМИКА
Фондовая биржа
Торговая компания Адама Смита
(Университет)
ОБРАБОТКА ЖЕЛЕЗА
Легион
СТРОИТЕЛЬСТВО МОСТОВ
ОБРАБОТКА БРОНЗЫ
Фалангист
Колосс
НАКОПЛЕНИЕ КАПИТАЛА
Банк
(Республика)
ВАЛЮТА
Рынок
ТОРГОВЛЯ
Караван
Посольство Марко Поло
(Свод законов)
ДЕМОКРАТИЯ
Статуя Свободы
(Изобретение)
СТРОИТЕЛЬСТВО
Дворец
Городские стены
Пирамиды
Великая Китайская Стена
ВОЗВЕДЕНИЕ
Акведук
Колизей
Строительство крепости
МЕДИЦИНА
Театр Шекспира
САНИТАРИЯ
Система канализации
(Инженерия)
МИСТИЦИЗМ
Оракул
АСТРОНОМИЯ
Обсерватория Коперника
(Математика)
ТЕОРИЯ ГРАВИТАЦИИ
Колледж Исаака Ньютона
(Университет)
ФУНДАМЕНТАЛИЗМ
Фанатики
КАСТА ЖРЕЦОВ
Храм
ПОЛИТЕИЗМ
Слон
(Верховая езда)
ФИЛОСОФИЯ
(Литература)
МОНОТЕИЗМ
Крестоносцы
Собор
Часовня Микельанжело
ТЕОЛОГИЯ
Собор И.-С. Баха
(Феодализм)
Связь с Предпосылкой
НОВОЕ ДОСТИЖЕНИЕ
Порядок
(Феодализм)
2-ая Предпосылка



Знак Эпохи/Категории

Доступная на этом этапе позиция, улучшение, диковина, порядок

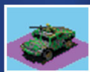
Античная армия	Античная экономика	Античный социум	Античная наука	Античные достижения
Средневековая армия	Средневековая экономика	Средневековый социум	Средневековая наука	Средневековые достижения
Капиталистическая армия	Капиталистическая экономика	Капиталистический социум	Капиталистическая наука	Капиталистические достижения
Современная армия	Современная экономика	Современный социум	Современная наука	Современные достижения

Helicopters - вертолеты
Цена постройки: 100
Сила атаки: 10
Сила защиты: 3
Прочность брони: 2
Огневая мощь: 2
Перемещение: 6



При помощи вертолетов Вы можете атаковать с воздуха и захватывать города, игнорируя зоны контроля и стены.

Mechanized Infantry - механизированная пехота
Цена постройки: 50
Сила атаки: 6
Сила защиты: 6
Прочность брони: 3
Огневая мощь: 1
Перемещение: 3



Следующий шаг после появления кавалерии. Обладает мобильностью танка и силой пехоты.

Paratroopers - парашютисты
Цена постройки: 60
Сила атаки: 6
Сила защиты: 4
Прочность брони: 2
Огневая мощь: 1
Перемещение: 1



Когда враги начинают скидывать на Вас парашютистов, лучше сразу сдаться. Они могут приземлиться на любую территорию в области 10 квадратов от их родного города и навести свои порядки.

Partisans - партизаны
Цена постройки: 50
Сила атаки: 4
Сила защиты: 4
Прочность брони: 2
Огневая мощь: 1
Перемещение: 1



Появляются автоматически после создания городов. Они игнорируют зоны контроля и перемещаются со скоростью 1/3 единицы за клетку. Приносят много неприятностей вашему оппоненту.

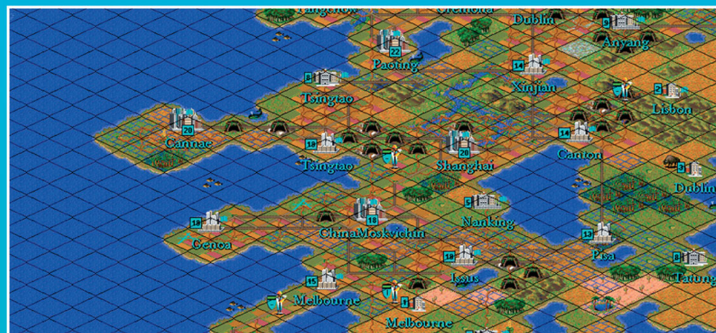
Spy - шпионы
Цена постройки: 30
Сила атаки: 0
Сила защиты: 0
Прочность брони: 1
Огневая мощь: 1
Перемещение: 3

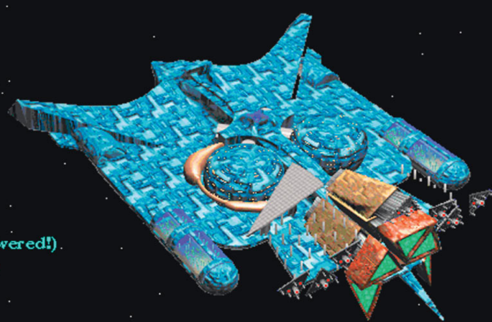


Улучшенная версия дипломата. Могут отравить городское водоснабжение, украсть новую технологию или взорвать дом. В общем делает все грязные дела. При аккуратном выполнении диверсии автоматически возвращаются в Ваш ближайший город, где ждут следующего задания.

Конечно огорчает политика Microprose, выпускающей сетевые версии игры отдельным пакетом и за отдельные деньги — господа, право же, нельзя быть такими жадными.

Политика игрока по отношению к другим нациям сильно влияет на общемировую позицию и рейтинг. Вообще, политика — вещь опасная. Некоторые постулаты игры меня очень поразили. Так при коммунизме и фундаментализме совершенно отсутствует коррупция. Интересно, кто это им рассказал… Если Вы решили в процессе игры не отвлекаться на волнения в городах, установите фундаментализм и единственное, что будет раздражать, так это празднования в Вашу честь. Как оказывается мало надо людям для счастливой жизни. Если Вы корректно ведете себя со своими соседями (не нападаете без объявления войны, не воруете технологии, не совершаете диверсии в городах), то международный рейтинг будет достаточно велик, как и вероятность заключения военных союзов. Хотя если Вы мечтаете навредить своему соседу и остаться не пойманным на месте преступления - пожалуйста, постройте подводные лодки и топите чужие корабли прямо на их территории в любом количестве. Ваши военные силы могут беспрепятственно перемещаться по территории союзника и даже если экспедиционные части зайдут туда, куда не надо, Вам культурно предложат вернуться на свою территорию, а уж потом применят санкции. Если Вы не собираетесь дружить с каким-нибудь народом, пожалуйста, заключите перемирие и необходимая передышка для перегруппировки войск и налаживания военной машины будет Вам наградой. Самый ненадежный тип правления — это демократия — постоянные демонстрации, беспорядки, заключение мирных договоров с агрессорами в самый ненужный момент, неуступчивые политики и т.д.…





Появилось множество новых позиций и цепочек в развитии науки и техники, хотя и осталась система игры-родоначальницы. Можно привести индустриализацию или открыть генную инженерию, даже не подозревая о существовании азов математики и т.д. Эти моменты Microprose почему-то игнорировала, хотя это, мягко говоря, нелогично. Впрочем, в мире компьютерных игр этот момент можно опустить.

Порадовало то, что теперь существует разделение на эпохи, и в XX веке Вам не будут мозолить глаза крестьяне с мотыгами в руках и верблюжьи караваны, не спеша перевозящие товары из города в город. На эти случаи есть инженеры, которые могут, кроме всего прочего, менять облик материков, строить фермы, возводить крепости и аэродромы, и трейлеры, которые намного быстрее и продуктивнее будут осуществлять торговые перевозки между городами и государствами. Несколько инженеров, трудясь на одном участке намного быстрее выполнят любой подряд, что очень правильно и полезно.

В целом, игра получилась на славу, если не учитывать небольшие сбои, например, когда Вы направляете командой "GO" какой-нибудь корабль, а он плывет совершенно в другую сторону по известной лишь ему одному причине или вообще совершает кругосветные путешествия вдоль одного из полюсов.

Музыкальное сопровождение и видеоклейки оживляют эту позиционную игру. При желании Вы можете слушать и CD - на игровом диске записаны аудиотрэки с 10 мелодиями.

Надеюсь, что остальные детали и подробности Вы увидите сами. Возможно, Вы захотите сами построить модель мира времен наполеоновских войн или крестовых походов, а может просто восстановить справедливость, расселив жителей племени «мамба-юмба» по всему миру. Не важно — я уверен Вы не раз начнете игру сначала, потому что Civilization II имеет бесконечное количество вариантов строительства человеческого общества, замешанного на искусстве, политике, строительстве, науке и войне.







Включение редактора карт, усилен интеллект компьютера



Неотловленные ошибки, старая система развития



Достойное продолжение традиций Civilization



Присвоение интеллектуальной собственности...

(Ст. 141 и 155 УК РСФСР)

КРАДЕНЫЕ ПРОГРАММЫ – ВНЕ ЗАКОНА

Кампания в поддержку легального пользователя





Сергей ЛЯНГЕ

WarCraft II Beyond the Dark Portal

Тема:	Стратегия/Война в реальном времени
Издатель:	Blizzard Entertainment
Требования к компьютеру:	486/33, 8MB RAM, 2-x CD-ROM, SVGA, DOS, WIN 3.1, WIN '95
Цена:	$50



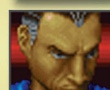
Для любителей военно-стратегических игр вообще, а особенно для почитателей Wargame в реальном времени в этом году наступили райские времена. Одна игра следует за другой и не за горами выход возможных военно-боевых шедевров: Total Mayhem, DeadLine, Jagged Alliance 2, X-COM: Apocalypse и т.д.

Моя душа, душа поклонника Wargame, просто поет. Очень порадовала фирма Blizzard Entert., выпустившая диск с дополнительными миссиями к игре WarCraft II.

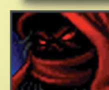
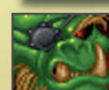
Вашему вниманию представляются 2 компании, в общей сложности занимающие 24 миссии и какие! Кроме этого, на диске, к удовольствию обладателей сети, 69 карт для игры в мульти-режиме и соло-прохождении.

Как все и подозревали, массовое избиение орков в последних уровнях WarCraft II ни к чему особенно хорошему не привело — орков сколько было, столько и осталось. Поэтому «Светлые силы» решили проникнуть



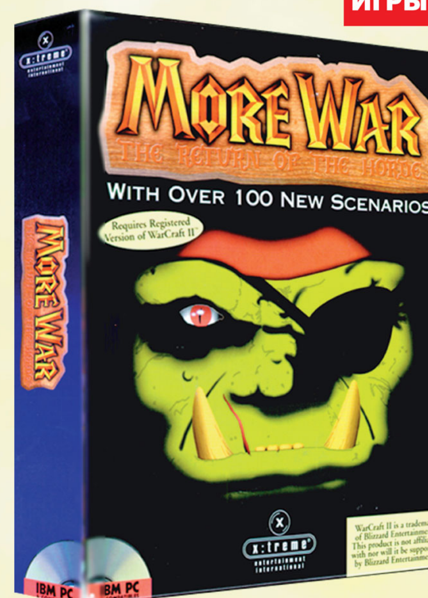



Сергей ЛЯНГЕ

More War The Return of the Horde

Тема:	Стратегия/Война в реальном времени
Издатель:	X:treme Entertainment Int.
Требования к компьютеру:	486/33, 8MB RAM, 2-x CD-ROM, SVGA, DOS, WIN 3.1, WIN '95
Цена:	$55



102 новых карты к Warcraft II: The Tides of Darkness. Люди и орки вернулись на поля сражений в новых сценариях, созданных одним из ведущих редакторов уровней — «Кобра». Фирма Blizzard Ent. Никакого участия в разработке уровней не принимала.



Приготовьтесь к беспредельным сражениям в одиночку или с другими игроками в море, заснеженной тундре, жаркой пустыне, а также к походу, целью которого является пленение дракона.

Игрокам всех возростов предлагается более 400 часов игры.

Включает в себя уровни для игры по модему и сети, официальные коды и полезные советы.

Эта подборка удовлетворит даже самых закоренелых фанатов WarCraft II, если, конечно им нравится сражаться на отдельных картах, а не в последовательных миссиях.



по ту сторону «Черного портала» и все-таки истребить ненавистных орков и их приспешников раз и навсегда. Отличительной чертой от WarCraft II является включение в игру пяти «Светлых» героев и пяти лидеров темных сил, со своими характерами и способностями. Новые мелодии. В целом « хорошее продолжение игры держащейся в тройке лучших Wargame в реальном времени.





Бука



Компания "БУКА" - официальный дистрибьютор SEGA, ELECTRONIC ARTS, VIRGIN, SONY E.P.L., ACCLAIM, GAMETEK, INTERPLAY, AMERICAN LASER GAMES, OCEAN, PANASONIC B.S., 3DO Ltd. и других.

Обращаясь к "БУКЕ", Вы из первых рук получаете компьютерные и видеоигры ОРИГИНАЛЬНОГО ПРОИЗВОДСТВА, приставки и аксессуары самых "крутых" форматов: **PC-CD, 3DO,** SONY PLAYSTATION, SEGA MEGA DRIVE II, SUPER NINTENDO, SEGA MEGA CD-2, SEGA SATURN.

Позвоните нам, и Вы будете приятно удивлены нашими ценами.





Мы заинтересованы в расширении нашей сети розничной торговли.

Компания "БУКА", Москва, Каширское шоссе, д.1, кор. 2, тел. (095) 111-51-56, факс (095) 111-70-60, E-mail: buka@dol.ru



Design ROLLAND studio 1996

5%

Предъявитель купона получает скидку на все товары, кроме приставок



СКОРО

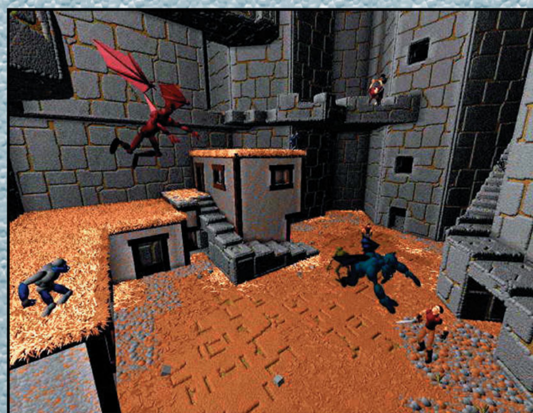
Ecstatica²

Тема:	Приключения
Издатель:	Psygnosis
Требования к компьютеру:	486/66, 2-х CD-ROM, 8 MB RAM, SVGA
Выход:	Декабрь 1996

Когда в конце 1994 года Psygnosis выпустила первую **Ecstatica**, она прошла практически незаметно в тени таких хитов того времени, как Wing Commander 3, U. S. Navy Fighter и так далее. Но все же некоторая часть любителей компьютерных игр разглядела в этой приключенческой игрушке неповторимое обаяние и оригинальность, благодаря которым она заслуживала лучшей участи.

С первого взгляда **Ecstatica** была чем-то похожа на Alone in The Dark: то же большое количество углов камеры, трехмерные герои, обилие схваток и головоломок. Но если поиграть в нее какое-то время, то проявляется вся ее «непохожесть» на любую другую игру.

Действие первой версии игры разворачивается в средневековые времена в небольшой деревне, где молодой герой вступает в борьбу с силами зла, выпущенными на свободу местной ведьмой. Игроку предстояло исследовать всю деревню, разгадывать загадки и прокладывать при помощи меча свой путь по замкам и подземельям.



И вот теперь, по прошествии двух лет, должно появиться продолжение игры, которое будет выглядеть также оригинально, как и изначальная версия.

Действие игры будет происходить в родном городе все того же молодого героя вскоре после его возвращения домой. Опять чудовища против Вас, опять только Вы можете спасти мир и восстановить равновесие между добром и злом.



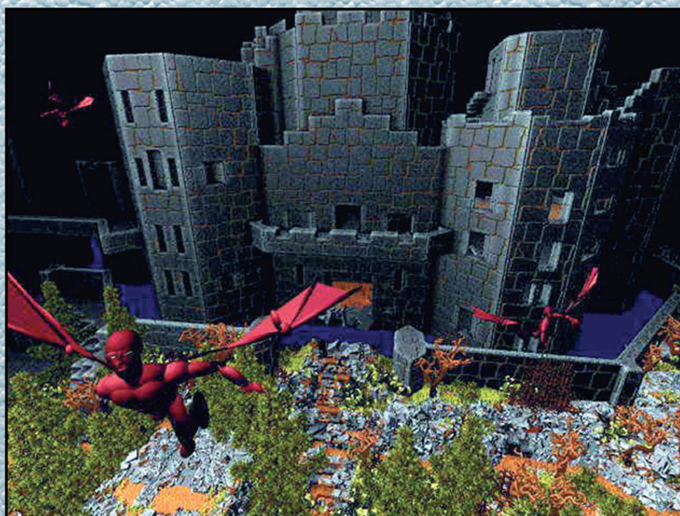
Создатели игры, разрабатывая **Ecstatica 2**, использовали основу первой версии игры, где все герои и окружающая обстановка были созданы из эллипсоидов, а не из традиционных полигонов, что позволяет делать не угловатых чудовищ, а симпатичных пухлых страшилищ с округлыми контурами. Только на этот раз количество эллипсоидов для каждого героя было увеличено вдвое.

Ecstatica 2 будет поддерживать SVGA режим, поэтому о качестве графики беспокоится не стоит.

Но на этом нововведения не заканчиваются. Создатели игры не пожалели времени и сил на придание плавности и правдоподобия движениям главного героя.

Что касается объема игры, то





теперь игроку предоставлено поле деятельности в десять раз большее, чем в первой версии. Большую часть времени Вы будете проводить в сражениях, где у игрока есть большой выбор движений



(более 12), начиная от простых ударов кулаком и кончая акробатическими кувырками через голову и откатами назад. Все их Вам придется выучить, если хотите выжить.

Монстры, разнообразных форм, цветов и размеров (около 40 видов) различаются и по своей силе — одним достаточно удара кулака, с другими придется повозиться, особенно с боссами. Но не подумайте, что **Ecstatica 2** — это одни сражения. Разгадыванию головоломок отводится тоже немалое место. Также создатели игры утверждают, что игра будет наполнена юмором и придется по нраву и взрослым и детям.

Что ж, похоже **Ecstatica 2** будет чем-то стоящим. Хотя бы потому, что уже и первая версия игры была хорошим, интересным продуктом. Стоит подождать до декабря, чтобы увидеть как все это будет смотреться вместе, независимо от того, любите ли Вы игры подобного рода, или нет.

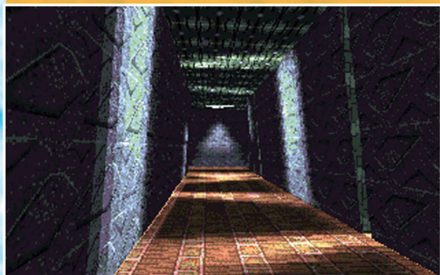






Издатель: 3D Realms
Выход: Июль 1996

В то время, как многие любители компьютерных игр сходят с ума в ожидании Quake, большинство из них даже не подозревает, что к выходу готовится еще одна DOOM подобная игра, которая по качеству и

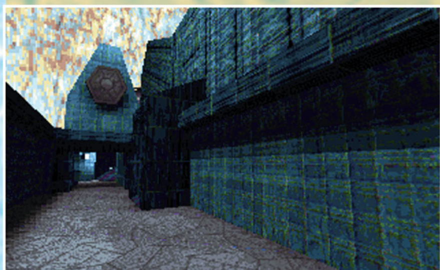


игровым возможностям не будет уступать Quake.

Prey построен на основе 3D engine, который дает шесть углов свободы: Вы можете смотреть в любом направлении (это три угла свободы) и двигаться в любом направлении (это еще три угла свободы). Кроме этого Вы сможете крутить голову во все стороны, при этом продолжая двигаться в одном направлении.

Очень реалистичное освещение дает высококачественное изображение окружающей обстановки, практически как на фотографии.

Полигонные герои будут двигаться очень жизненно и иметь чет-



кий внешний вид. Они могут обозреваться с любого угла зрения — с боков и даже сверху.

Игра будет поддерживать несколько SVGA режимов.

Что особенно впечатляет, так это возможности игры нескольких человек. В **Prey** можно играть по модему, причем количество игроков не ограничено самой игрой и зависит от возможности самой сети. В принципе, при 10-15 игроках проблем возникнуть не должно. Игроки могут войти и выйти из игры в любой момент по своему желанию, не прерывая остальных играющих.

В **Prey** при игре нескольких игроков будут доступны следующие режимы: друг против друга, игроки против монстров и одна команда игроков против другой. Также игроки могут выступать в роли наблюдателей: они невидимыми будут путешествовать по игре и просто наблюдать за происходящим.

Создатели **Prey** говорят, что в игре будет абсолютно новое оружие, которое не встречалось еще ни в одной подобной бродилке и необычные монстры. Также в игре есть обилие разных предметов в окружающей обстановке, которыми игрок может воспользоваться. Например, веревка, по которой можно взбираться.

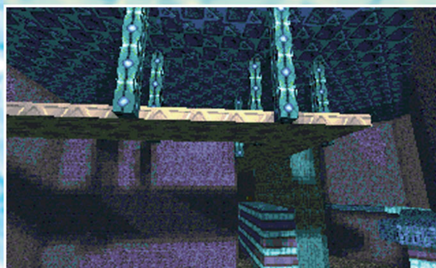
Враги теперь станут умными — не думайте, что они будут переть напролом как ни в чем не бывало. Наоборот, прячась за выступами стен, увертываясь от выстрелов, они попытаются заманить Вас в ловушку и уничтожить.

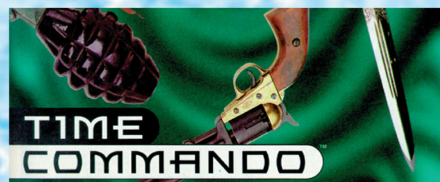
В игре есть встроенный редактор уровней, что позволит Вам создавать свои собственные уровни, наполнять их монстрами и потом играть в одиночку или с друзьями.

Все вышесказанное, если будет воплощено в жизнь, произведет



сенсацию, а игра точно станет хитом. Но вот когда она появится, пока не известно. А создатели прикрываются туманным «ближайшим будущем», обещая сначала выпустить shareware версию, за которой вскоре последует полная для продажи. Остается ждать. Уж что-то одно появится точно: либо Quake, либо **Prey**, а, судя по всему, игры будут очень похожи.





Издатель: Activision
Выход: Лето 1996

Помните, какая графика была в Alone in the Dark? Что-то подобное, только несколько улучшенное Вы увидите в **Time Commando**. Это то, что действительно впечатляет в новой игре компании Activision.

Другой интересный момент — это сама игра. В ней смешано несколько стилей. Это и RPG, и квест, и драки в стиле Mortal Combat 3, причем последнее часто преобладает над остальным.

Вам предстоит пробираться по девяти различным историческим эпохам: доисторическим временам, Древнему Риму, Средневековой Европе, Феодальной Японии, Испанским завоеваниям в Новом Свете, Дикому Западу, 20-му веку, будущему и ирреальному компьютерному миру.

В каждой эре есть шесть различных типов оружия, а, следовательно, всего в игре их около сорока пяти. Сначала у Вас будут в вооружении камни дубинка, затем перейдете в средневековье к мечу и арбалету, револьверу и ружью в Диком Западе, лазеру в будущем и так далее.

Вашей задачей будет поиск новых видов оружия, секретных дверей и предметов, а также уничтожение врагов.

Вместо использования знакомого вида от первого лица, в **Time Commando** камера постоянно меняет положение во время передвижения героя (что-то подобное мы видим в кино).

Создатели игры много внимания уделяют управлению — оно должно быть удобным и простым одновременно.

Если все задуманное осуществится на практике, то игра вполне может стать хитом.







Издатель: Psygnocis
Выход: Вторая половина 1996

Для любителей стратегических игр типа X-COM компания Millenium Interactive разрабатывает новую игру **Deadline**.

Вы выступаете в роли команди-



ра элитных десантных войск.

Проведя несколько лет в академии, Вы были обучены ведению переговоров с террористами и основам штурма. Но вот пришло время применить свои знания на практике... Террористы, захватившие заложников, выдвинули невыполнимые требования. Правительство приказало Вам взять ситуацию под контроль, освободить заложников и обезвредить противника....

Deadline предоставляет игроку большой выбор миссий и оружия, а также воинов с разными возможностями

Игра будет происходить в реальном времени, а видеозаставки и хорошая графика делают игру в **Deadline** неплохим времяпровождением.



CLOAK

Издатель: Sierra
Выход: Ноябрь 1996

По планете Алтопиа поползли слухи, что странные обитатели с соседней планеты (прозванные Балдами)



создали технологию, позволяющую поработить Ваш народ. Как никогда Алтопии нужны данные об этой технологии и планах агрессивных соседей. Необходимо послать разведчика на их планету, что не так-то просто сделать, потому что Балды могут читать мысли других существ. Ни один обычный житель Алтопии не сможет выполнить задание, кроме Вас. Для выполнения миссии Вас превращают в робота и отправляют с тысячами обычных машин на соседнюю планету. Теперь все зависит только от Вас: успеете ли Вы раскрыть секрет Балдов до того, как они поймут, что Вы не настоящий робот.



Игра полностью поддерживает жанр приключения. Разговаривайте, расследуйте, ищите предметы, прокладывая свой путь к успешному концу.

Одной из отличительных особенностей **CLOAK** от других приключенческих игр является то, что игроку не придется каждый раз ждать, пока загрузится с CD следующая картинка. Он будет постоянно в гуще событий, делая несколько дел одновременно.

Игра порадует качественной, красочной графикой и хорошими звуковыми эффектами.

X-COM APOCALYPSE

Издатель: MicroProse
Выход: Лето 1996

Готовится к выходу третья игра из серии X-COM — **X-COM: Apocalypse**. В эту серию также вошли X-COM: UFO Defense и X-COM: Terror From the Deep, которые пользовались большой популярностью среди любителей компьютерных игр.

В **X-COM: Apocalypse** Вы, как и в предыдущих версиях, опять будете разрабатывать стратегию для войск X-COM в борьбе с инопланетянами.

Действие игры происходит в 2084 году, когда человечество достигло больших высот в развитии с момента последнего нашествия инопланетян. Вокруг планеты были созданы спутники-города, называемые Мегаполисами, на которых, в основном, и будут развиваться события.

Вся игра состоит из трех фаз. В первой фазе игрок расследует цепь странных, необъяснимых событий. Это приводит к конфликту с инопланетными существами. Во второй фазе инопланетяне посылают свои силы атаковать Ваши войска. Здесь Вам придется вести сражения в реальном времени. В последней фазе игроку предстоит вести сражения с войсками противника как в большинстве стратегических игр либо в реальном времени (как в Command & Conquer), либо делая ходы по очереди.

В **X-COM: Apocalypse** игрок будет обладать всеми теми возможностями, что и в предыдущих версиях. Теперь действие игры более реалистично: враги могут прыгать, взбираться, ползать, бегать и просто ходить.

Более детализированная SVGA графика с разрешением 640x480 дает больший обзор по сравнению с ранними играми X-COM.

Минимальные требования: IBM PC 486, Pentium, DOS 5.0 (или Windows 95), 2-x CD-ROM, 8MB RAM, SVGA graphics.



Рулевое обозрение

Эти два аксессуара от CH Products не состоят в комплекте, но очень слаженно работают вместе.

CH Pedals неплохая покупка: они недорогие и достаточно удобны, если Вас устраивает нажатие вниз а не вперед.

Virtual Pilot на самом деле создан для симуляторов полета, но он подходит и для гонок. Он привинчивается к столу, что не очень удобно, потому что большинство стульев достаточно высоки и ноги игрока будут мешать при повороте руля. К тому же, с этим рулем лучше играть только в высококлассные гонки, только тогда управление будет достаточно ровным.



Virtual Vehicle JD
Цена в США — $1300
Для игры на PC.
От Interactive I/O.
Оценка — 5
www.webmaster.com/iio

Вы хотите поучаствовать в виртуальных гонках? Воспользовавшись Virtual Vehicle, вы получите огромное удовольствие от любых гонок (например, Indy Car II). Это громоздкое устройство для гоночных симуляторов с «отзывчивым» управлением, с возможностью регулировки педалей и руля под игрока и с встроенной подставкой под монитор позволяет почувствовать себя пилотом F1.

TSW Racing Control Set
Цена в США — $300
Для PC.
От The TWS Co.
Оценка — 3
www.webcom.com/~pinniped/tsw.html



Как и Competition Driving System, TSW Racing Control Set состоит из двух раздельных элементов: руля и педалей, и предназначен для людей, любящих гоночные симуляторы. Эта система «неотзывчива» и не столь эстетична как Competition Driving System, а педали более жесткие и требуют сильного нажатия вниз. Около руля расположена небольшая коробка передач. Подставка под рулем создана специально для большей устойчивости.

Система подключается как один джойстик.



CH Pedals и Virtual Pilot
Цена в США — $90 и $110 соответственно
Цена в России — $100 и $130 соответственно
Для PC сейчас, осенью для MAC
CH Products
Оценка — 3
www.chproducts.com

Formula T2
Цена в США — $180, в России - $200
Для PC.
От ThrustMaster
Оценка — 2,5
www.thrustmaster.com

Это одна из наиболее массовых комбинаций руля и педалей, так как цена ее намного ниже всех остальных. Но, к сожалению, ее качество соответствует цене. И хотя руль достаточно удобен для большинства гоночных симуляторов, педали требуют слиш-

ком сильного нажатия и к тому же очень близко расположены одна к другой. Для того, чтобы переключить передачу, необходимо убирать с руля руки, что может плохо кончится в таких скоростных гонках как Indy Car II. Прикрепление руля к столу обязательно, иначе он будет неустойчивым.

ThunderSeat
Цена в США — $184
Для PC и Mac.
От ThunderSeat Technologies
Оценка — 3



Если Вы жаждите увеличить реалистичность гоночных или полетных симуляторов, то кресло ThunderSeat поможет Вам в этом. Это полностью пластиковое сиденье с сабвуфером прямо под Вами. Низкие частоты игры воспринимаются сабвуфером и преображаются в вибрации через сидение, создавая впечатление реального участия в гонках. К сожалению, диапазон высоких частот воспринимаются плохо. На музыку и голоса это не распространяется — они передаются отлично и создают неповторимый эффект.

Per4mer
Цена в США — $89
Для PC, скоро для Sony PS
От Sc&T2 International.
Оценка — 2.
www.platinumsound.com



Это легкий руль, который подходит для аркадных игрушек, но не приемлем для игры в высококлассные симуляторы. Кроме неудобства самого руля, который не дает ровного и плавного управления, он не крепится к поверхности стола, из-за чего его сложно удержать на месте.

Хороший джойстик типа CH Flightstick, более удобен, чем этот руль.



Steering Wheel
Цена в России — $80
для Sony PlayStation.
От Mad Catz.
Оценка — 3,5
www.madcatz.com

Совсем недавно владельцы Sega Saturn были единственными, кто мог бы воспользоваться аналоговым рулем для гонок на своей приставке. Теперь также и владельцы Sony PlayStation могут приобрести аналогичный продукт, обладающий к тому же дополнительными возможностями.

Во-первых, на самом руле расположены все кнопки обычного джойстика, даже включая крестовину. Также есть миниатюрная коробка передач.

Во-вторых, в комплекте с рулем поставляются педали.

Все это дает возможность играть в гонки и другие симуляторе как на дорогом игровом автомате или тренажере.

Кроме этого руль представляет собой первый действительно аналоговый джойстик для этой приставки. Вместо того, чтобы с предельной аккуратностью рассчитывать продолжительность нажатия на кнопку обычного джойстика, теперь Вам достаточно лишь повернуть руль на соответствующий угол.

Но, чтобы действительно почувствовать разницу, для этого аксессуара необходимо специально создавать игры. Пока же к нему подходит вся продукция, созданная под джойстик NeGKav фирмы Namco, вышедший пока лишь в Японии. Это, в первую очередь Ridge Racer и Air Combat. Также подходит к рулю и игра WipeOut от Psygnosis. На остальных же играх руль может просто не работать, либо вызывать некоторые затруднения в управлении, как например, играя в Need for Speed от Electronic Arts.

И все же данный аксессуар выглядит довольно заманчивым приобретением. Поэтому, если Вы хотите получить полное ощущение игры на игровом автомате у себя дома и у Вас есть, к примеру, игра Ridge Racer, то Steering Wheel — это то, что надо. Остается надеяться, что под него выйдет больше игр, что сделает покупку руля более оправданной.



Competition Driving System
Цена в США — $500
Для игры на PC.
От Extreme Competition Control.
Оценка — 4
ourworld.compuserve.com/homepages/extreme

Ровный поворот руля с велюровым покрытием дает точнейшее управление машиной. Сам руль подпружинен и достаточно инерционен. Педали расположены под очень удобном углом наклона, так что ноги не устают даже после нескольких часов игры.

Однако руль и педали представляют собой как бы два джойстика, поэтому могут возникнуть проблемы с совместимостью с некоторыми играми (например, Need for Speed). Но к Indy Car II они точно подойдут.





Destination D5-166

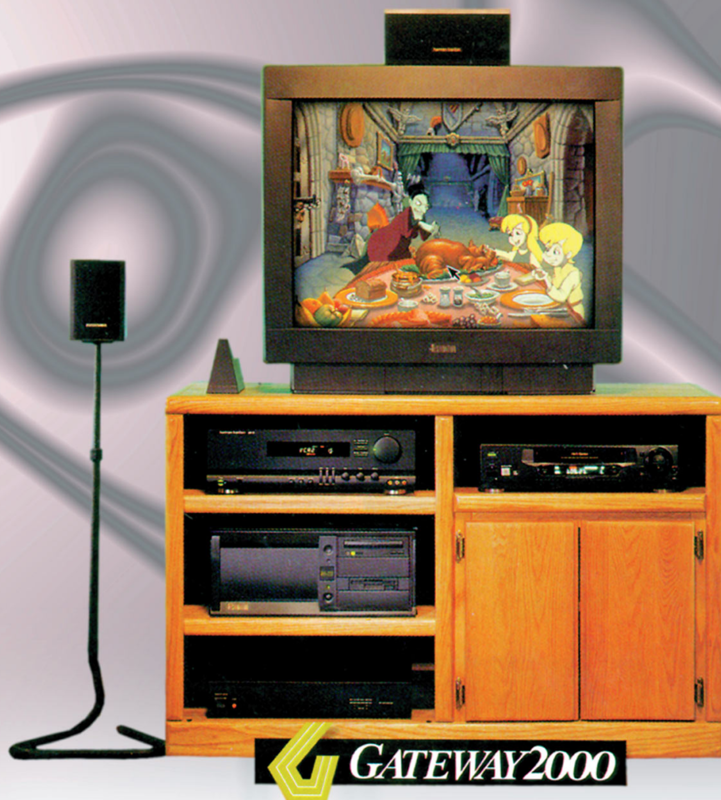
Процессор . . . . .Pentium 166 MHz
Оперативная Память 16MB
Жесткий диск . . . . .2,5GB IDE
Шина . . . . .PCI
Видео карта . . . . .Destination 2 MB VRAM с Тюнером
. . . . .и возможностью подключения
. . . . .кабельного телевидения
CD-ROM драйвер . . . . . . .8x EIDE
Звуковая карта: . . . . 16-Bit Hi-Fi Wavetable Audio Card
Монитор . . . . .31'' MAG, трубка Hitachi
Системный блок . . . . . . .Desktop charcoal-colored Case
Клавиатура . . . . .Wireless Keyboard w/integrated EZ Pad
Мышь . . . . .Wireless Mouse remote w/integrated
. . . . .track ball Four-channel receiver
Операционная система . . .Windows 95

$6529

Family PC P5-100

Процессор . . . . .Pentium 100 MHz
Оперативная Память . . . . .16MB EDO
Жесткий диск . . . . .850MB EIDE
Шина . . . . .PCI
Видео карта . . . . .STB Trio V+, 1MB DRAM
CD-ROM драйвер . . . . . . .8x EIDE
Звуковая карта . . . . .Sound Blaster Vibra 16
Динамики активные ACS40
Факс/Модем . . . . .US Robotics 14.4K
Монитор . . . . .15" 0.28 CrystalScan
Системный блок . . . . . . .Desktop Case
Клавиатура . . . . .104-Key Keyboard
Операционная система . . .Windows 95

$3449



Family PC P5-166

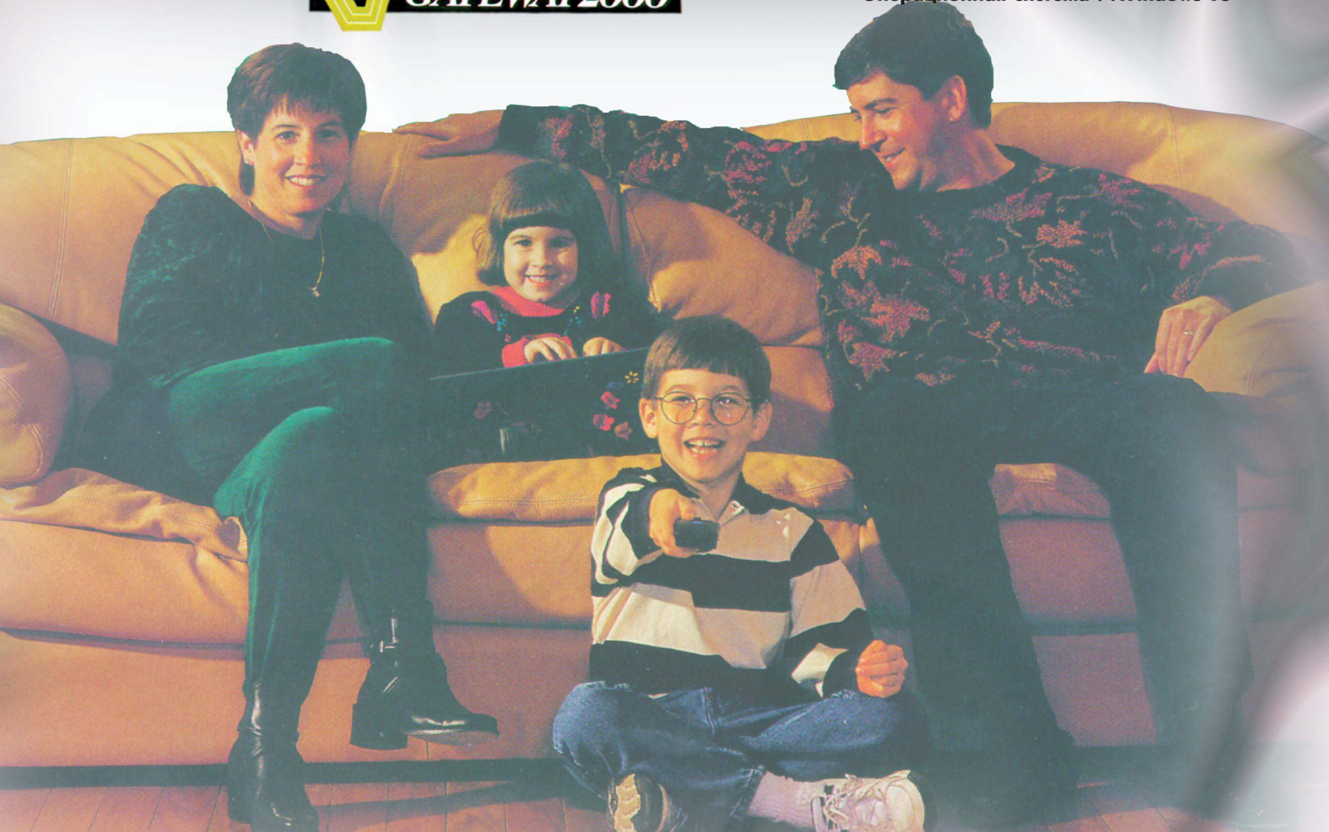
Процессор . . . . Pentium 166 MHz
Оперативная Память . . . .16MB EDO
Жесткий диск . . . . .2.5GB EIDE
Шина . . . . .PCI
Видео карта . . . . .STB Trio V+, 2MB DRAM
CD-ROM драйвер . . . . . .8x EIDE
Звуковая карта . . . . . . .Sound Blaster Vibra 16
Динамики активные ACS40
Факс/Модем . . . . .US Robotics 28.8K
Монитор . . . . .17" 0.28 Vivitron
Системный блок . . . . . .Tower Case
Клавиатура . . . . .104-Key Keyboard
Операционная система . .Windows 95

$4709

Professional PC XL P5-200

Процессор . . . . .Pentium 200 MHz
Оперативная Память . . .32MB EDO
Жесткий диск . . . . . . .2.5GB EIDE
Шина . . . . .PCI
Видео карта . . . . .Matrox Millenium, 2MB WRAM
CD-ROM драйвер . . . . .8x EIDE
Звуковая карта . . . . . . .Sound Blaster Vibra 16
Динамики активные . . . .ACS400& Subwoofer
Факс/Модем . . . . .US Robotics 28.8K
Монитор . . . . .17" 0.26 Vivitron
Системный блок . . . . . .Tower Case
Клавиатура . . . . .104-Key Keyboard
Операционная система . .Windows 95

$6294





Workstation System XL G6-200

Процессор	Pentium PRO 200 MHz
Оперативная Память	32MB , 256KB Internal Cache
Жесткий диск	2GB SCSI
Шина	PCI
Видео карта	Matrox Millenium, 2MB WRAM
CD-ROM драйвер	4x SCSI
Монитор	17" 0.26 Vivitron Sony
Системный блок	Tower Case
Клавиатура	104-Key Keyboard
Операционная система	Windows NT, Workstation 3.51

$6045

Изменение конфигурации:

Изменение объема и интерфейса жесткого диска:

с 850MB до 1GB	$80
с 850MB до 2GB(EIDE)	$310
с 850MB до 1.62GB	$175
с 850MB до 2GB(SCSI)	$745
с 2GB(EIDE) до 2GB(SCSI)	$450

Изменение скорости IDE CD-ROM драйвера:

с 4x до 8x	$135

Увеличение оперативной памяти:

1MB EDO RAM	$30
1MB DRAM	$20

Наборы MULTIMEDIA:

16 Sound Blaster® & ACS40 Speakers	$125
16 Sound Blaster® & ACS400 Speakers & Subwoofer	$290
Subwoofer	$100
Ensoniq® SoundScape sound & ACS40 Speakers	$205
Ensoniq® SoundScape sound & ACS400 & Subwoofer	$360

Факс - Модемные платы:

US Robotics Sportster TelePath 14,4	$105
US Robotics Sportster TelePath 28,8	$200

Замена монитора:

с 14" MAG CrystalScan до 15" Sony Vivitron	$210
с 15" Sony Vivitron до 17" MAG CrystalScan	$365
с 15" MAG CrystalScan до 15" Sony Vivitron	$70
с 17" MAG CrystalScan до 17" Sony Vivitron	$130
с 15" MAG CrystalScan до 17" Sony Vivitron	$580
с 17" Sony Vivitron до 20" Sony Vivitron	$1395
с 15" Sony Vivitron до 17" Sony Vivitron	$510



Увеличение видео памяти и замена видео карты:

с 1MB DRAM (STB Trio 64 V+) до 2MB DRAM (STB Trio 64 V+)	$50
с 1MB DRAM (STB Trio 64 V+) до 2MB WRAM (Matrox MGA Millenium)	$185
с 1MB DRAM (STB Trio 64 V+) до 4MB WRAM w/MPEG video	$360
Замена системного блока с Desktop Case до Tower Case	$185
Замена клавиатуры 104+ Keyboard до MS Keyboard	$40
Установка 5,5" дисковода с 3,5" FDD до 5,5"&3,5" FDD	$95

Вы хотите полностью мультимедийный компьютер, купите Destination Big Sreen PC. Такой же как другие компьютеры фирмы Gateway 2000, только с дополнительными опциями:

Видео карта: Destination 2 MB VRAM с Тюнером и возможностью подключения кабельного телевидения;
Звуковая карта: 16-Bit Hi-Fi Wavetable Audio Card
Монитор-Телевизор: 31'' MAG, трубка Hitachi
Клавиатура: без провода
Мышь: Дистанционный TV пульт со встроенным "трэк-боллом"

Дополнительно: 7-колоночная Hi-Fi Doulby Surround Pro Logic система с AVR-10 аудио/видео ресивером, с дистанционным пультом управления, сабвуфером, центральным каналом и четырьмя колонками-сателитами за $878



GATEWAY 2000

Приобретайте в магазинах Game Land

VIDEO











GAMES

Mayhem

Издатель: GT Interactive
Платформа: Sony PlayStation, PC
Выход: Сентябрь 1996

Возможно, некоторые владельцы заметили, что на Sony выпущено



не так уж и много хороших стрелялок. Syndicate Wars и Gender Wars — вот, пожалуй, и все. Но скоро любители пострелять получат неплохой





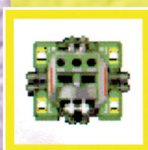




подарок — Mayhem. И хотя все стра-

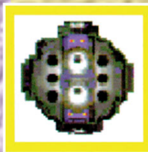


тегические тонкости еще не ясны, общая картина игры уже четко вырисовывается. Это будет типичная трехмерная стрелялка, до предела насыщенная всеми теми элементами, которые придают особую привлекательность этому жанру: взрывы, обилие крови и врагов, большие пушки и т. д.



Действие игры разворачивается в пост-индустриальном будущем, когда биомеханические домашние роботы вышли из под контроля и объявили людям войну. Вам предоставляется возможность разобраться с бунтовщиками на острове, который поделен на пять зон. Игроку дается три робота, вооруженных семью видами оружия, которые могут взрывать практически все на своем пути, начиная от врагов и кончая зданиями.

Для начала поднаберитесь опыта на тренировочном уровне, а затем приступайте к первой зоне (аэропорт), которая поделена на несколько уровней.



Далее идут индустриальная, городская и бизнес зоны. В общей сложности в Mayhem около 26 уровней с огромным количеством врагов и полезных предметов. Игра динамична и красочна, не требует больших умственных усилий и обещает быть достаточно интересной.



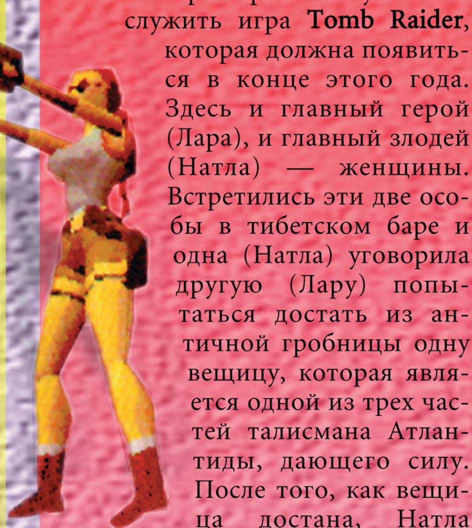




Tomb Raider

Издатель: U. S. Gold
Платформа: Saturn
Выход: Зима 1996

Прошли те времена, когда женщины в играх выступали только в роли несчастных принцесс, которых похищали злые чудовища. Теперь это своего рода Рэмбо в юбках, которые сами могут постоять за себя и даже спасти мир от всякой нечисти. Примером тому может служить игра **Tomb Raider**, которая должна появиться в конце этого года. Здесь и главный герой (Лара), и главный злодей (Натла) — женщины. Встретились эти две особы в тибетском баре и одна (Натла) уговорила другую (Лару) попытаться достать из античной гробницы одну вещицу, которая является одной из трех частей талисмана Атлантиды, дающего силу. После того, как вещица достана, Натла скрывается, прихватив кусок талисмана с собой. Лара отправляется за ней в погоню, по пути отстреливаясь от волков, головорезов и очень активного биоробота.





Сами создатели игры говорят, что Tomb Raider будет типа DOOM за исключением некоторых моментов. А вот каких, пока не известно. Игра очень динамична и по жестокости не уступает DOOM, а действие будет происходить и в перуанских джунглях, и в Камбоджи, и в пустыне Египта. Полигонная графика, как в Resident Evil, и интересный сюжет в сочетании с героиней супер-девушкой обеспечат игре успех. Главное, чтобы все это вместе смотрелось слаженно и гармонично.









Burning Road

Издатель: Funsoft
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Сентябрь 1996

Последнее время гонки стали ужасно популярной темой на всех платформах. Не исключением стала и Sony PlayStation. Совсем недавно появилась игра Destruction Derby и вот скоро выйдет еще одна игра этого жанра — Burning Road.

Скоростные ревущие машины, огромные грузовики-монстры и захватывающие дух скорости — все это и еще многое другое есть в Burning Road. Высококачественная



графика и красочная окружающая обстановка порадуют глаз, а разнообразие трасс (действие разворачивается и на льду, и в пустыне, и в горах) делают игру привлекательной не только для поклонников гонок.



Formula ONE

Издатель: Psygnosis
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Июль 1996

После успеха Ridge Racer и Sega Rally в 1995 году может сложиться впечатление, что гонки — одна из самых популярных тем в индустрии видеоигр. Тому подтверждением служит и скорый выход еще одного го-



ночного симулятора Formula One.

Сделанная с официального разрешения Формулы 1, игра предоставляет возможность игроку почувствовать себя участником этих самых динамичных гонок. Все машины, представленные в игре, взяты из реальных гонок, также как и правила, система флагов и профессиональный этикет.



Чтобы сделать игру более реалистичной, были добавлены такие опции, как погодные условия, зависящие от времени года, и страны, где проходят соревнования.

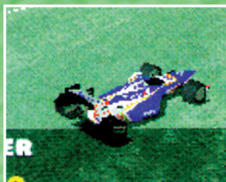
Лицензия Формулы 1 дала право создателям представить в игре все 17 трасс, 13 команд и 26 гонщиков. Каждый гонщик обладает определенным характером, агрессивностью и стилем вождения — прямо как в реальной жизни.



В Formula One можно соревноваться либо с остановками (для смены колес, дозаправки и т. д.) либо без них — все эти опции можно установить перед началом соревнований.

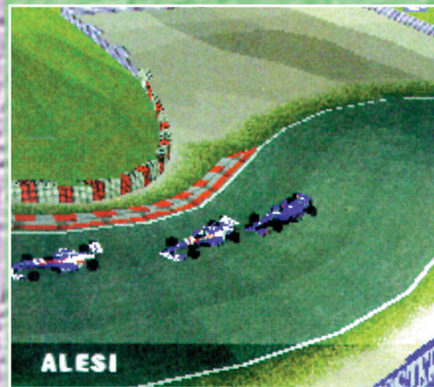


В игре превосходное музыкальное оформление: 45 минутный ролик с качественной CD музыкой, хорошо вписывающейся в общее настроение игры.

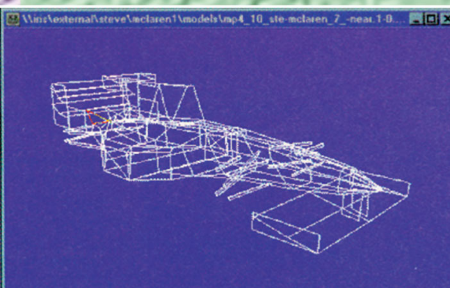


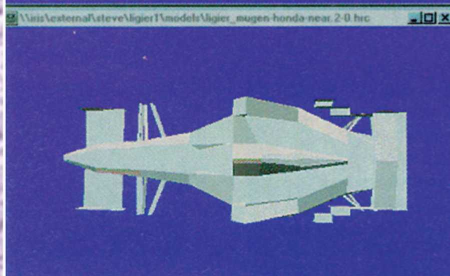
Formula One выйдет в июле, уже совсем скоро. Эта игра стоит того, чтобы хоть раз в нее сыграть, независимо от того, любите Вы гоночные симуляторы или нет.













Destruction Derby 2

Издатель: Psygnosis
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Ноябрь 1996

Кажется еще совсем недавно появились гонки для Sony PS Destruction Derby. А уже готовится к выпуску вторая версия этой игры. Да, задумка у Destruction Derby была хорошая — что-то типа наших гонок на выживание, но вот графика была очень посредственной. Поэтому игра совсем не смотрелась рядом с такими хитами, как Ridge Racer и Daytona. Теперь создатели игры решили исправить эту ошибку, выпустив Destruction Derby 2.

Прежде всего, вторая версия игры будет полностью трехмерной. Это позволит машинам кувыркаться,



вертеться на месте, переворачиваться на крышу и так далее. Кроме этого в Destruction Derby 2 полнее используются возможности 32-х битной машины: реалистичные тени от объектов, освещение и спецэффекты.



В Destruction Derby 2 перенесено все лучшее из первой версии игры, остальные моменты были значительно улучшены, что, несомненно, продлит жизнь продукта.



Bruce Jenner's World Class DECATHLON

Издатель: 3DO Studio
Платформа: 3DO
Выход: Июнь 1996

Studio 3DO уже испробовала свои силы на поприще спортивных игр, выпустив Battle Sport, которая тут же завоевала популярность у игроков. Теперь готовится к выходу еще одна игра на спортивную тему — 3DO Decathlon — десятиборье на олимпийских играх. Игра действительно представляет все десять видов спорта, включая стометровку, прыжки в длину, метание копья и марафон на полтора километра.



Вы можете выбрать своего атлета из 25 национальностей и по желанию изменить цвет волос и кожи игрока. Каждый атлет имеет определенные возможности в скорости, силе и умении, которые могут быть значительно улучшены во время тренировок. Но будьте осторожны и не перетренируйте своего игрока, а то он может покалечить себе какую-нибудь мышцу. Каждый герой ограничен физическими возможностями реального человека. Не ждите от него сумасшедшей скорости или суперпрыжков.

В 3DO Decathlon может одновременно играть до восьми человек, либо используя поочередно один джойстик, либо при помощи нескольких джойстиков.

За последнее время Studio 3DO выпустила несколько хороших и интересных игр, и нет основания полагать, что 3DO Decathlon будет исключением. Если Вы любите игры на спортивную тематику, то 3DO Decathlon придется Вам по вкусу.



Tenka

Издатель: Psygnosis
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Начало 1997

Tenka — это рабочее название стрелялки, над которой сейчас активно работает Psygnosis. Разработка игры началась еще два года назад, и к настоящему времени уже разработана трехмерная основа игры. Осталось только доделать уровни и заполнить их врагами.

Игра будет типичной DOOM подобной стрелялкой с полностью трехмерной окружающей обстановкой и врагами. Обилие неровных поверхностей, подъемов и спусков обещают выглядеть очень реалистично, а предельное использование возможностей 32-х битной машины позволяют наложить правдоподобные тени и освещение.



Скорее всего в Tenka нельзя будет играть вдвоем. Создатели игры решили больше сосредоточиться на одиночной игре и сделать ее как можно более увлекательной и впечатляющей.









Jumping Flash! 2

Издатель: Sony Computer Entertainment
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Вторая половина 1996

Трудно представить, что у такой игры как Jumping Flash! может быть продолжение. И все же это реальность — Sony сейчас работает на второй версией этой игры.

Смысл остался прежний — Вы управляете зайцем-роботом, который прыгает по полностью трехмерному миру, собирая по пути гигантские морковки и убивая врагов. Только на этот раз заяц будет прыгать намного выше и дальше, а окружающая обстановка станет более красочной и разнообразной. Сами уровни увеличатся, будет больше секретных зон и призов. А на большие изменения рассчитывать не приходится, потому что и первая версия была очень неплохой игрой.





Олег ЛУКОШКИН

О ЧЕМ СТУЧИТ МЯЧИК...

или обзор баскетбольных игр для мультимедийных приставок

Не секрет, что баскетбол на сегодняшний день является одним из самых излюбленных видов спорта на всех континентах. И уже с первых дней существования электронных игр, программисты стали совершать попытки перенести весь азарт этого вида спорта на игровые приставки и компьютеры. И лишь с приходом на рынок нового поколения 32-х битных игровых приставок, мы, наконец, смогли получить полное удовлетворение от проделанной ими работы. Ниже будут рассмотрены шесть игр на эту тему. Предоставляемые всеми этими продуктами игровые возможности практически идентичны. Все они позволяют соревноваться как минимум двум игрокам. Те игры, у которых в названии есть слово NBA предлагают управлять реальными игроками профессионалами NBA. Каждая игра имеет несколько уровней сложности, возможность проводить товарищеские встречи и участвовать в турнире. Также Вы можете записывать в память промежуточные результаты участия в турнире.

Во время игры можно произвести замену игроков и просмотреть маленькое досье на каждого из спортсменов, описывающее его сильные и слабые стороны. В основном, процесс игры ведется по правилам NBA или с небольшими вариациями (изменение длительности периода и т. д.). В общем, не видя игру в действии, Вы вряд ли отличите одну от другой. А если учесть, что все эти шесть игр представляют собой высококачественную симуляцию баскетбола, то выбор лучшей становится делом субъективным.

И все же, ниже будут выделены все отличительные особенности каждой из этих игр, включая некоторые личные впечатления игравших в них людей.

NBA In the Zone (Konami) (5), NBA Shoot Out (Sony) (5)

Причина, по которой эти две игры рассматриваются вместе, очень проста. Они обе созданы специально для **Sony PlayStation** и до предела используют возможность этой приставки манипулировать огромным количеством трехмерных многоугольников. В них использована полностью трехмерная технология, благодаря которой игроки выглядят как живые. Обе игры претендуют на звание самой лучшей симуляции баскетбола.

Трехмерный скелет также позволяет в любой момент игры выбирать наиболее подходящий угол зрения на происходящее.



И все же в этих двух играх можно найти достаточно различий.

Прежде всего, это степень реализма происходящего. Если **NBA Shoot** Out предлагает два вида игры: симулятор и аркадную версию, то **NBA In the Zone** больше нацелена на опытных игроков. Здесь баскетболисты спустя какое-то время начинают уста-

вать и медленнее двигаться. Нужно постоянно следить за их состоянием и вовремя производить замену игроков. В противовес, в **NBA Shoot Out** Вы можете выбрать аркадную версию, где игроки никогда не устают, что больше подходит начинающим любителям видеоигр и особенно детям. Что касается презентации действия, то здесь явного фаворита трудно найти. **NBA In the Zone** предлагает довольно больших игроков, камера показывает действие всегда с самого лучшего угла зрения, поэтому игра может полностью Вас поглотить. Возникает поразительное







ощущение, что игроки сами делают все эти великолепные передачи и прыжки, которые не зависят от Вашей воли.

В противовес этому реализму **NBA Shoot Out** предлагает игроков поменьше ростом, но за счет этого возрастает качество графики. Все в этой игре сделано на очень высоком профессиональном уровне, угол зрения подобран для наибольшего удобства пользователя. Игра, поистине, нацелена на массовый успех, предлагая каждому любителю баскетбола нечто особенное. Но, по мнению многих опытных игроков, в ней не хватает какой-то изюминки, отличающей игру не столько графически (где ее трудно будет превзойти), сколько в возможностях пользователя полностью управлять игроками. А вот что Вам важнее: качество графики и простота или некоторая усложненность и реализм — решать Вам. Обе игры на все 100 заслуживают максимальной оценки и предоставляют максимум удовольствия за свою цену.





NBA Live' 96 (Electronic Arts) (4+) (Sony PlayStation, Saturn, PC)

EA Sports давно доминировала на рынке спортивных игр, и тот факт, что **NBA Live' 96** является первой оригинальной версией баскетбола для нового поколения 32-х битных систем не вызывает особого удивления. Но решение производителя выпустить **NBA Live' 96** для разных по возможностям игровых систем, включая PC, изначально ограничивает графические возможности этой игры.



В ней была применена известная по **FIFA Soccer** и **FIFA'96** технология **Virtual Stadium**. Для своего вре-





мени она являлась достаточно революционной, но по сегодняшним меркам несколько устарела. На трехмерной площадке двигаются плоские, хотя и великолепно прорисованные на суперкомпьютерах **Silicon Graphics** игроки. У игры очень удобное управление, много «знакомых» еще с игр о футболе углов зрения, а также в нее заложено большое количество возможных стратегий ведения игры. И если Вы — любитель такого подхода или являетесь обладателем одной из версий **NBA Live** для 16-ти битных приставок, Вы, несомненно, получите большое удовольствие от этой игры. Но, если для **Saturn** и **PC** альтернативы вроде бы нет, то владельцы **Sony PlayStation** вряд ли прельстятся такой графикой, уступающей **In The Zone** и **Shoot Out**.

В общем, мы здесь имеем довольно добротно сделанный продукт, несущий имя великолепной серии. И хотя он не предлагает графически ничего нового, **NBA Live** достаточно хорошо сделана, чтобы ее не пропустить. Несомненно, это большой шаг со времен ее 16-ти битных предшественников.

NBA Jam (4) / College Slam (4) (Acclaim), (Sony PlayStation, Saturn)

Для тех, кого пугает реализм в играх, и кому хочется просто и весело отдохнуть, **Acclaim** предлагает упрощенную версию баскетбола. И хотя обе эти игры были освещены в предыдущих номерах журнала, здесь мы повторим основные отличительные особенности этих двух игр от остальных подобных.

Прежде всего, на стадионе соревнуются команды, состоящие всего из



двух игроков. В **NBA Jam** — это профессионалы NBA, а в **College Slam** — студенты-любители. В остальном же эти две игры абсолютно идентичны. Вместе со всем действием и азартом реального баскетбола, в игре задействована система улучшения возможностей игроков — то, что они могут делать на площадке, не под силу реальному человеку. Сверхвысокие прыжки, сверхдальние броски и тому подобное, привлекли в свое время огромное количество любителей видеоигр, в особенности молодое поколение, которым по природе нужно все по максимуму.

Играть в **NBA Jam** или **College Slam** действительно весело. Однако, игра построена по технологии тех времен, когда о трехмерных играх со многими углами зрения можно было только мечтать. И поэтому эти две игры Вы также можете найти на 16-ти битных приставках. Причем различия в графике проявляются лишь в росте игроков и в возможности при приближении несколько увеличивать их в размере, создавая псевдотрехмерный эффект. Но, с другой стороны, Вы ни в одной другой игре не встретите такого несерьезного подхода к баскетболу, что делает их кардинально отличающимися от своих более реалистичных конкурентов.

Slam & Jam (3DO) Crystal Dynamics (5-)

Владельцам **3DO**, которые любят спортивные игры, по-настоящему не позавидуешь. Все, что у них есть, так это **FIFA Soccer** и **Slam & Jam**. Но если в количестве спортивных игр **3DO** отстает, то в качестве — ничуть. Прошел почти год с момента появления этой игры в продаже, а она все также свежо выглядит и привлекает своей отличной графикой, соперничающей с аналогичными играми для более совершенных приставок. Даже не имея лицензии NBA, этот продукт стал бестселлером прошлого лета в США, стране, знающей толк в баскетболе. И хотя сами игроки и плоские, их движения выглядят достаточно реалистично и плавно. А трехмерная площадка позволяет получить достаточно достоверное впечатление от игры.

В игре задействована всего одна камера, расположенная за корзиной.



Но постоянно меняющийся угол зрения на площадку делает игру поистине захватывающей. **Slam & Jam** сама по себе довольно непростая и нашпигована большим количеством возможных стратегий ведения игры. На спортсменов заведены данные, отражающие их возможности. В общем, все признаки хорошего симулятора баскетбола.

И хотя это единственный реальный баскетбол для **3DO**, владельцы этой приставки вряд ли получат нечто лучшее, по крайней мере в ближайшем будущем. А за неимением достойной альтернативы, **Slam & Jam** не только не разочарует Вас но и предоставит качественную, динамичную, практически аркадную игру для Вашей приставки и даст Вам отдых от серьезных и сложных игр, которые составляют большую часть библиотеки игр для **3DO**.







Борис РОМАНОВ

Casper



Тема:	**Бродилка/головоломки**
Издатель:	**Interplay**
Количество игроков:	**1**
Другие платформы:	**Sony Playstation, Sega Saturn**
Цена:	**$50**

После нашумевшего успеха фильма **Casper** было вполне оправданно предположить, что кто-нибудь сделает игру, основанную на его сюжете. И вот, практически через год после объявленной даты выпуска, игра наконец-то увидит свет.

Партнерские отношения между МСА (компанией, выпускавшей фильм) и издательством Interplay гарантируют великолепную интерактивную версию этой киноленты для 3DO и других приставок.

Вы выступаете в роли самого Каспера, самого дружелюбного из приведений. Ваша задача — подружиться с обитателями поместья Уипстаф, а также найти недостающие части машины Лазаруса, которая сможет превратить Каспера в человека. В достижение этой цели, Вам будут мешать многочисленные головоломки и трое злых дядюшек Каспера. Для разрешения головоломок игроку придется разобраться со множеством выключателей, кнопочек и с секретными предметами, которые находятся на территории замка. Все персонажи были сделаны и озвучены так, чтобы максимально походить на их близнецов в самом фильме.

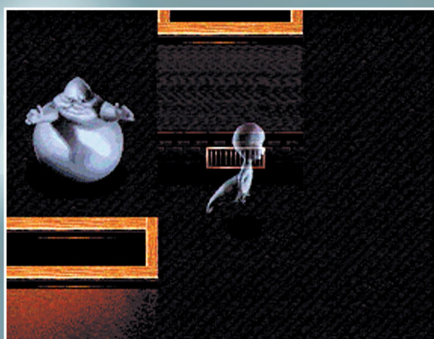
Достаточно недолго поиграть в **Casper**, чтобы понять, какую титаническую работу проделали ее создатели, чтобы превратить великолепный фильм в великолепную игру. Все продумано до мелочей. Начиная с орнамента на полу и





кончая картинами на стенах. И, естественно, в игре задействована подобающая сюжету великолепная музыка.

Что касается самой **Casper**, то это достаточно сложная игра, для



прохождения которой потребуется терпение, хорошая память и, самое главное, наметанный глаз на решение головоломок. Игра довольно большая, и для того, чтобы обследовать все части замка, необходимо открыть все двери и ворота. Для этого надо либо найти подходящий ключ, либо нажать нужную кнопку, либо передвинуть должным образом предметы. Также по всему замку разбросаны сундуки, внутри которых находятся недостающие ключи и части головоломок.

Если Вы правильно разгадаете определенные головоломки, Каспер научиться менять свою форму. А новая форма дает ему новые возможности. Например, если превратиться в дым, то можно путешествовать по вентиляционным шахтам. Если превратиться в упругий мячик, то можно добраться до ранее недоступных мест. Также можно стать молотком, феном и так далее.

В принципе, игра четко направлена на детей. Хотя некоторые головоломки достаточно сложны для юных игроков. Так что если Вам понравился фильм о Каспере, или Вы любите приключенческие игры с элементами головоломок, то Casper привлечет Вас своим легкомысленным, лишенным жестокости настроем.



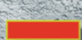








Отличная графика и звук



Детская тема



Хорошая покупка для любителей головоломок и фильма Casper





SHELLSHOCK

Тема:	Стрелялка
Издатель:	U. S.Gold/Core
Количество игроков:	1
Другие платформы:	PC, Sega Saturn
Цена:	$80



Борис РОМАНОВ

Прежде чем начать описание этой игры, следует сразу отметить: это не танковый симулятор, а добротная стрелялка с использованием данного средства передвижения. Многие, наверное, помнят игру Assault Rigs для Sony PlayStation, где Вы тоже управляете танком, которую сложновато назвать шедевром. В **Shell Shock** заметен некоторый прогресс в части реализма происходящего, но все же игра может понравиться не всем. Несмотря на заманчивую идею нахождения внутри кабины боевой машины, недостаточно качественная графика портит общее впечатление от игры. Кроме этого, Вам предоставлена возможность наблюдать за происходящим лишь из самой кабины танка, причем сама картинка занимает не больше 2/3 экрана. Остальное же место отведено под радар, компас и прочие важные для успеха приспособления.

Что касается самой игры, то она представляет собой интересную, порой захватывающую дух стрелялку. Вы попадаете на место боевых действий, где задачей является уничтожение определенного количества врагов. Все вражеские силы представлены восьмью видами: 3 типа танков, БТР, военные катера, 2 вида вертолетов и пушки. Для их уничтожения в распоряжении танка имеются 3 вида вооружений. Первоначально Вы оснащены бесконечным количеством снарядов для своей пушки и автоматом с патронами. Также можно за определенную плату оснастить танк четырьмя самонаводящимися ракетами типа «земля-

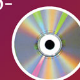


воздух» для уничтожения воздушных целей. По пути необходимо собирать различные предметы, которые понадобятся в будущем, а также спасать заложников.

Закончив миссию, Вы получите возможность посетить мага-



зин, где за определенную плату сможете усовершенствовать свой танк. Там же можно нанять помощника, который будет Вас прикрывать с воздуха в течение одной миссии.
И хотя все вышесказанное и напоминает огромное количество других игр в этом жанре, **Shell Shock** отличается высокой детализированностью и неплохим уровнем искусственного интеллекта. Ваши враги не являются тупыми машинами уничтожения. Они скрываются за зданиями, выжидают, неожиданно атакуют и могут окружить Вас в любую минуту. Для успешного выполнения миссии необходимо выработать определенную стратегию, иначе проигрыш обеспечен. К примеру, уже в одной из первых миссий танк противника будет поджидать Вас на мосту, и уничтожив врага, также можно уничтожить и мост. Поэтому необходимо заставить противника покинуть мост, а вот как Вы это сделаете, решать Вам. Такое построение игры гарантирует достаточно долгую жизнь **Shell Shock**, так как каждый раз события могут развиваться по разному, в зависимости от выбранной игроком стратегии.
Что касается звукового сопровождения, то оно несколько хромает. А комментарии, состоящие в основном из двух фраз, быстро наскучивают и начинают действовать на нервы.
В общем, **Shell Shock** имеет и свои плюсы и свои минусы. Но если Вы давно мечтали побыть в кабине боевой машины, то другой такой возможности у владельцев Sony PS пока нет.
Так что смиритесь со всеми недостатками игры и попробуйте себя в роле командира танка. И вполне возможно, что широкие игровые возможности данного продукта заставят Вас забыть о некоторых недостатках в графике и звуковом сопровождении.

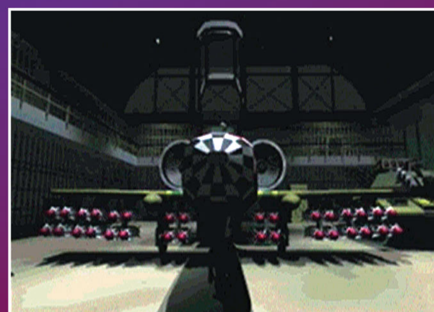




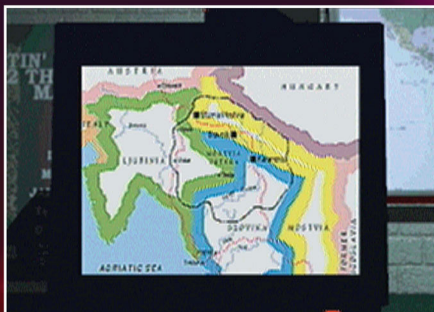













Реализм происходящего


Графика на среднем уровне, нет оригинальности


Достаточно реалистичная стрелялка на танке



Виктор ЖИЛИН

Magic Carpet



Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**Bullfrof/Electronic Arts**
Количество игроков	**1**
Другие платформы:	**PC, Sega Saturn**
Цена:	**$70**

В свое время эта игра наделала много шума в среде владельцев PC, удивляя своей динамичностью, великолепной для того времени графикой и неординарным сказочным сюжетом. И действительно, идея полета на ковре-самолете с полной свободой перемещения и множеством магий привлекает к себе своей новизной. Теперь эту игру можно приобрести для своей 32-х битной приставки.

Однако, если Вы ожидаете увидеть действительно улучшенную версию когда-то очень популярной игры, то Вы скорее всего, разочаруетесь. К несчастью Electronic Arts в очередной раз не пожелала воспользоваться всеми возможностями игровых приставок нового поколения, а вместо этого предлагает нам полную копию компьютерной версии этой игры. Поэтому, графика **Magic Carpet** разочаровывает.



Немного о самой игре. Вашей основной задачей на каждом из многочисленных уровней будет установление пошатнувшегося по действием «злых чар» равновесия. Для этого, летая на ковре-самолете, необходимо собрать определенное количество «маны», представленной в виде сфер.

Прежде всего необходимо построить себе замок, используя определенное заклинанье, а затем с помощью воздушного шара собрать ману и отправить ее на хранение домой. Мана может либо просто находиться в воздухе, либо принадлежать соперничающему с Вами волшебнику, либо храниться у какого-нибудь монстра. В процессе игры враги будут атаковать не только Вас, но и замок и воздушный шар, пытаясь отнять драгоценную ману. К счастью против них имеется мощная боевая магия причем самонаводящаяся.

Начинаете Вы игру всего с двумя заклятьями, а именно а шаровой молнией и заклятьем власти, которое позволяет завладеть любым зданием и маной. Уничтожать цели надо с умом, минуя невинных мирных жителей, иначе народ восстанет и будет использовать против Вас Вашу же ману.

По мере продвижения в игре можно найти урны, в которых находятся новые, более мощные заклинания. Всего их в игре 24. Одновременно доступны только два заклятья — по одному для каждой руки.

Чтобы не потеряться в этом сказочном трехмерном мире, у игрока всегда под рукой либо полная карта



уровня, либо находящийся в углу экрана всевидящий глаз. На нем разноцветными точками обозначены все видимые монстры и вражеские замки. А с помощью специального заклятья можно будет увидеть еще и местоположение других магов. Для ведения боя используется все та же магическая субстанция, поэтому необходимо постоянно следить за ее наличием.

Также на экран выведены уровни состояния Вашего замка



и воздушного шара, здоровье и количество маны, которое нужно собрать, чтобы хватило сил для установления равновесия. Чтобы поправить свое здоровье, игроку необходимо пролететь над своим замком. После успешного завершения миссии на экране будет выведена вся информация, описывающая результаты деятельности играющего. Каков процент убитых чудовищ, сколько новых заклятий и маны бадо найдено, а также общий результат и время прохождения уровня. Впрочем, Вы можете даже после установления равновесия продолжить поиск маны и заклинаний, и лишь потом переходить к таблице результатов.

В **Magic Carpet** два уровня сложности, которые различаются не только по степени агрессивности врагов, но и количеством миров, нуждающихся в установлении равновесия. В игре очень интересные и разнообразные враги, чаще всего это джины и драконы. Миры представляют из себя острова в океане, все они достаточно разнообразны, чтобы быстро не наскучить.

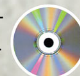


Одним словом **Magic Carpet** объединяет в себе великолепную идею, обилие игровых возможностей, разнообразных и сильных врагов, немного стратегии и немного безумной стрельбы.

Единственный минус — графика. Она, конечно, не ужасная, но все же слабоватая для такой



компании как Bullfrog. Остается надеяться, что в будущем программисты будут уделять больше внимания этому моменту при переводе PC игр на приставки.









Необычная тема, свобода перемещения



Неважная графика



Хорошая трансляция популярной игры с PC на игровые приставки



Эдуард СМИРНОВ

King's Field





Тема:	RPG
Издатель:	ASS II Entertainment
Количество игроков:	1
Цена:	$80

Когда я решил написать об этой игре, я долго не мог понять — с чего же все-таки надо начинать. Мне кажется правильно использовать краткое, но емкое определение, которое крутится у меня в голове: игра вышла просто блестящей. Купив эту симпатичную игрушку, Вы на месяц-два лишитесь головной боли — что же делать вечером. По утверждению создателей игры, среднее время прохождения **King's Field** — три месяца. Но это вовсе не значит, что игра скучна и затянута.

Прежде чем начать рассказ о самой игре, я хочу обратить внимание на слабые стороны, обнаруженные мною.

Во-первых, игра серьезная и сложная, поэтому я рекомендовал бы ее игрокам со стажем. В **King's Field** все зависит от Вашей наблюдательности и способности ориентироваться на местности, а не от умения в быстром темпе ввести определенную последовательность команд. Компания не рекомендует ее игрокам до 13 лет.



Во-вторых, игра требует очень большого количества памяти. В принципе, Вы можете уместиться в двух ячейках, но Вы не застрахованы от ошибок, которые могут повлиять на игру, и у Вас не будет шанса вернуться на предыдущий этап и исправить ошибку. Я специально для этой игры приобрел еще одну Memory Card. Так что как бороться с этим недостатком, Вы должны решить сами: либо Вы сотрете все предыдущие записи со своей Memory Card, либо купите еще одну, либо перезапишите нужные файлы другу... Выбор за Вами.

В-третьих, Вы не можете перепрограммировать функции своего джойстика. Я человек привычки, и все игры подстраиваю под определенный стандарт. В **King's Field** такая возможность не предусмотрена, и какое-то время я путался в кнопках.



Музыка отражает характер игры — Вы ощущаете себя могущественным рыцарем. Но, несколько маловато музыкальных композиций — всего 5-6 тем.

И все же, если Вы имеете большой телевизор и неплохую стереосистему, Вы получите колоссальное удовольствие.

Все началось с того, что в древние времена эльфы обнаружили остров Меланат и возвели святой храм. Но когда строительство завершилось, появились подземные монстры и убили большинство эльфов. Остальные умерли от неизвестного яда.

Тысячи лет спустя король северных стран Харвин приказал восстано-





вить замок, но монстры появились снова и атаковали людей короля. Легионы нечисти все чаще и чаще стали нападать на близлежащие страны и вынудили Харвина и его людей спасаться бегством. Чтобы противостоять монстрам король соседней страны, Вердита, Альфред пытался противостоять монстрам. Но магический



меч, при помощи которого можно победить нечисть, был похищен. На поиски меча отправляется лучший друг короля Александр (это Вы). Он оказывается на острове и начинает свои поиски.

Основное действие игры происходит в подземном многоярусном лабиринте, где всякой нечисти больше, чем звезд на небе. Но не думайте, что Вы все время будете видеть какой-то однообразный серый тоннель. Нет! Вы имеете возможность исследовать морские мили, прилегающие острова, увидите копи старателей, побываете в деревнях, а на десерт прогуляетесь по другому измерению.

Почти все жители деревни будут почему-то хотеть Вашей смерти, так что с первых минут придется бороться за жизнь с оружием в руках. Вы повстречаете ядовитые цветы, гигантских улиток, драконов, летающих морских коньков и многое другое. Частенько противники будут иметь



количественный перевес, так что очень важно выбрать правильную тактику боя и нужное оружие.

Погибая, чудовища оставляют Вам что-нибудь в подарок: либо деньги, либо какой-нибудь предмет. Вы не увидите моря крови, не услышите душераздирающих криков — он просто исчезнет, оставив Вам гонорар. Так что Вам придется по вкусу убивать, тем более, что кроме денег, Вы приобретаете опыт (Experience) и увеличиваете жизнь (HP) и магию (MP).

Также у Вас есть друзья — это жители деревень. Вы будете помогать им, а взамен получите самое большое вознаграждение в этом мире — полезный совет. Если Вы не владеете английским языком, то попробуйте играть со словарем. Игра не требует глубоких знаний, поверхностного владения языком вполне достаточно.

Также в деревнях расположены мастерские и лавки, где Вы можете купить или продать товар. Все найденные вещи (оружие, травы, атрибуты обороны и т. д.) можно продать в лавках, но учтите, что в разных лавках разные цены на один и тот же товар.



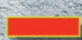
Разработчики **King's Field** стремились максимально приблизить игру к реальности. Так, например, при ходьбе и беге экран как бы покачивается, что создает эффект идущего человека. Впрочем, Вы можете отключить эту функцию. Ваши силы в бою зависят не только от выбранного оружия, но и от физического состояния. Трехмерная полигонная графика и удивительный реализм, делают игру очень привлекательной и подчеркивают возможности Sony PlayStation.

Выбор за Вами. Торопитесь, народы Вердита ждут Вашей помощи.





 **Отличная графика, реализм происходящего**

 **Требует слишком большого количества памяти**

 **Хорошая игра для игроков со стажем**



adidas®

power soccer







Тема:	**Футбол**
Издатель:	**Psygnosis**
Количество игроков:	**2 или 4 (Link Cable)**
Выход:	**Июль 1996 года**



Наконец-то и Sony решила выпустить игру о футболе для своей приставки Sony PlayStation. Sony умеет делать хорошие и интересные игры, и **Adidas Power Soccer** наверняка не была бы исключением. Но для большей уверенности Sony подстраховалась именем компании Adidas, пойдя по пути Electronic Arts, которая для своей игры о футболе **FIFA Soccer** заручилась поддержкой FIFA.

Но имена именами, а качество игры играет не последнюю роль в ее



популярности.

Power Soccer предоставляет игрокам возможность сразится с ведущими командами Англии, Франции и Германии. Каждый игрок обладает определенными физическими и умственными данными, а также степенью профессионализма и опытностью. К тому же у футболистов как и реальных людей снижается быстрота реакции и скорость от продолжительной игры и полученных травм.

Как и в NHL Face Off в **Adidas Power Soccer** отрендеренные игроки, бегающие по полностью трехмерному



полю. Футболисты могут бить угловые удары, делать подкаты, длинные и короткие пасы, полностью повторяя движения реальных людей. Что касается самого поля, то за игрой можно наблюдать с четырех углов зрения. Особенно впечатляющи вид с высоты птичьего полета и вид от первого лица глазами игрока.

В игре очень удобное и многофункциональное управление. Вы можете сделать либо короткий либо длинный пас, отправить мяч с разной силой, а также немного «подкрутить» его при ударе. Следует также отметить качественный оцифрованный стерео звук, воспроизводящий типичные звуки стадиона. Комментарии во время игры могут вестись на английском, французском или немецком языках. Тут уж выбирать Вам, какой больше по душе.



В **Adidas Power Soccer** всего четыре режима игры: дружественный матч, турнир, соревнования и сезонная игра. При дружественном матче игрок выбирает две команды из всех возможных и играет всего один матч. В турнире Вы можете выбрать 4, 8, 16 или 32 команды, которые будут играть. Победитель определяется путем исключения проигравших команд. В соревновании Вам предложат 10 специальных команд с заранее установленными характеристиками. В сезонной игре игрок должен выбрать команду одной из стран (Англия, Германия, Франция) и отыграть целый сезон, чтобы доказать Вашу способность выступить в соревнованиях за Кубок Европы. В процессе сезонной игры можно заработать немалую сумму денег, которую надо потратить на приобретение новых футболистов, что улучшит Вашу команду.



Power Soccer содержит стандартный набор опций, которые можно встретить в любой игре о футболе (повтор, основные тактики и т. д.).

В общем, игра должна понравится любителям футбола. Она обладает качествами и хорошего симулятора и аркадной игры. Поэтому играть в нее могут и игроки со стажем и новички в спортивных играх.

Остается добавить, что играть в **Power Soccer** можно либо вдвоем на единой приставке, либо вчетвером при помощи Link Cable. 





Corel DRAW!6 *Русская версия!*

Включает модуль DRAW, Multimedia Manager, Depth, Script

Лучший 32-разрядный графический пакет для создания иллюстраций и графических проектов. Все его приложения оптимизированы для работы с Windows 95 и поддерживают точность 0,1 мкм (254 тыс. dpi). Пакет содержит модуль иллюстраций CorelDRAW 6, модули Corel MULTIMEDIA MANAGER, CorelDEPTH, а также англоязычные версии Corel SCRIPT Editor и Corel SCRIPT Dialog Editor. К комплекту прилагается 2500 картинок и символов, 1000 фотоизображений и 1000 шрифтов TrueType и Type 1.

Corel DRAW!6.0 Russian	COE620
Corel DRAW!6.0 Russian Upgrade	COE621
Corel DRAW!6.0 English	так же доступен

СПЕЦИАЛЬНАЯ СКИДКА НА ИЮЛЬ - АВГУСТ 20%

Впервые на русском языке!

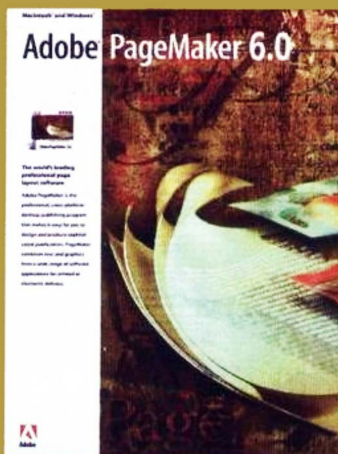
Adobe Photoshop 3.0 и Adobe PageMaker 6.0

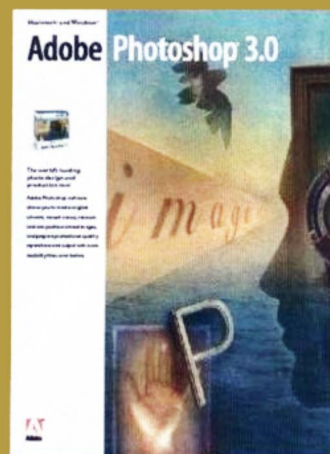
Два этих пакета, разработанные фирмой Adobe – мировым лидером в области графического дизайна, обработки изображений и программ верстки – образуют универсальную издательскую систему для профессионалов. Оба пакета работают на платформах Windows и Macintosh.

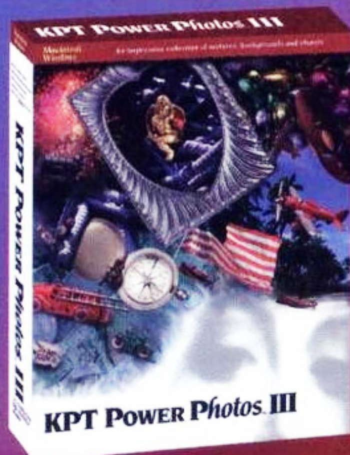
Adobe Photoshop позволяет создавать изображения, выполнять цветокоррекцию, ретушировать сканированные изображения, а также подготавливать профессиональные цветоделенные фотоформы.

Adobe PageMaker позволяет разрабатывать и выпускать документы любой степени сложности.

PageMaker 6.0 for Windows	ADE150
PageMaker 6.0 for Windows Russian Upgrade	ADE151
PageMaker 6.0 for Windows Russian	ADR150
Photoshop 3.04 for Windows	ADE040
Photoshop 3.05 for Windows Russian	ADR040
Photoshop 3.05 for Windows Russian Upgrade	ADR041







Коллекция фотоизображений KPT Power Photos,

Содержащая высококачественные изображения формата RGB TIFF, создана специально для профессионалов.

HSE070	**Power Photos I**	**HSE072**	**Power Photos III**
Vol. I	Natural Backgrounds & Textures	Vol. XI	Retro Toys
Vol. II	Food Basics	Vol. XII	Tropical Paradise
Vol. III	Urban Textures & Backgrounds	Vol. XIII	Junkyards
Vol. IV	Sky, Water, & Landscapes	Vol. XIV	Frames
Vol. V	Sports & Recreation	Vol. XV	Spring & Summer Holidays
HSE071	**Power Photos II**	**HSE073**	**Power Photos IV**
Vol. VI	Kids, Toys & Backgrounds	Vol. XVI	Africa
Vol. VII	Hot Rods	Vol. XVII	Business Elements
Vol. VIII	Bugs & Butterflies	Vol. XVIII	Flowers
Vol. IX	Nostalgia	Vol. XIX	Paper Textures
Vol. X	Fall & Winter Holidays	Vol. XX	Fall Foliage

Спрашивайте продукты для профессионалов Kai's Power Tools, Bryce 2, Convolver и новый продукт Kai's Power GOO для массового пользователя.

Для дилеров:

CHS
EXCELLENCE IN DISTRIBUTION

5-й Донской проезд, 21 Б стр. 10
тел.: 124-3968
факс: 124-6701
e-mail: popov@lamport.msk.ru

Розничные продажи:

LAMPORT
COMPUTER COMPANY

Ул. Кедрова, 14
тел.: 125-1101
факс: 124-6704
Добро пожаловать на наш www-сервер: www.lamport.ru

Warhammer Shadow of the Horned Rat

Сергей ЛЯНГЕ

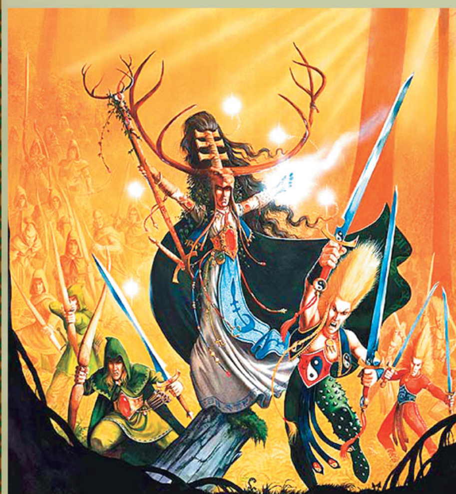


Warchammer: Shadow of the Horned Rat. Mindscape. Тактика прохождения игры

Некоторые из моих приятелей, обожающих стратегические игры, в штыки встретили появление новых **Wargame** в реальном времени. А жаль — многое потеряли. Я, конечно, понимаю, что намного легче играть неспеша, обдумывая каждый последующий шаг «часами», попивая кофе или потягивая пивко, но...

...Насколько же приятно наблюдать, как конница с воинственным кличем несется на врага, как суетится у мортир артиллерийская прислуга, как стрелы арбалетчиков прореживают ряды наступающего противника, а ядра, попавшие в середину строя, образуют огромные прорехи и горы трупов. Причем как все это будет происходить, зависит только от игрока, от того, насколько он грамотный «полководец».

Я знаком с одним человеком, который просто «подвинут» на военной истории. Он проштудировал всю возможную литературу по военному искусству, все мемуары... и является ярым поклонником SSI (**Warlords I & II, Panzer General, Allied General, Fantasy General**), *QQP* (**Perfect General I & II**), *Talon Soft* (с их множественными **Battleground**'ами) и других фирм, специализирующихся на написании военно-стратегических игр. Мне было очень интересно узнать его мнение по поводу игры **Warhammer.** Надо было видеть его лицо — оно просто сияло. Больше всего его поразила многовариантность игры и действия воинских частей, приближенные к реальности, что в таких масштабах он еще не встречал. И тут я совершил большую ошибку: дал ему возможность высказаться. В результате чего поток всевозможных деталей, событий и дат (из которых я хорошо знаю только царя Леонида с его 300-ми спартанцами и битву при Каннах) просто сбил меня с ног.



Как человек, прошедший **Warhammer** до конца, я узнал очень много новых тактических ходов, о существовании которых даже не подозревал. Поэтому можно сказать, что перед Вами «военно-стратегический» труд.

Если кто-то надеется, что может воспользоваться багажом знаний, приобретенных в процессе игры в **Warcraft** (I & II), то мне придется его огорчить. Хотя эти игры и происходят примерно в одно и тоже время и в одном и том же месте, и расы участников одни и те же, **Warhammer** и **Warcraft** значительно отличаются. Так что забудьте о рыцарях смерти, самостреляющих баллистах, самонаводящихся стрелах и безмозглых противниках. Это другой мир и здесь надо жить по другим правилам. Сначала я сам пользовался тактикой **Warcraft**'а, но преуспел немного: в одной из первых миссий я потерял всех своих воинов и ресурсы. Поэтому мне пришлось заново разрабатывать тактику проведения операций и даже встряхнуть военную энциклопедию. Само собой разумеется, все правила, которые предложены мной на Ваше рассмотрение — лишь мое личное мнение, мой опыт, и в Вашем случае все может выглядеть по-другому...

Если Вы читали «*Властелина Колец*» Толкиена или, «на худой конец», «*Хоббита*», то совместное проживание людей, эльфов, гномов, драконов, орков, гоблинов, троллей и другого, не менее странного





Ragnar's Wolves





Grudgebringer Cavalry





Mannheim's 75th





Reiksguard Knights





Bright Wizard



Celestial Wizard



Amber Wizard



Ceridan



Gotrek Gurnisson



3rd Gyrocopters No.1



Gnarl Fist



Black Avengers

Каждое воинское подразделение имеет свои качественные характеристики, влияющие на их поведение в бою:

M	Movement Allowance	Скорость движения
WS	Weapon Skill	Опыт пользования оружием
BS	Ballistic Skill	Опыт в использовании стрелкового оружия
S	Strength	Сила
T	Toughness	Выносливость
W	Wounds	Количество допустимых ранений
I	Initiative	Инициативность
A	Attacks	Сила атаки
Ld	Leadership	Уровень самостоятельности при выполнении приказа

народа Вас не должно смутить. Нововведением являются главные противники — крысы-мутанты, общение с которыми в дальнейшем доставит не одно «приятное» мгновение.

Вы (в данный момент я) — командир группы наемников, имеющий под началом 12 конников, 16 пехотинцев-мечников и одного казначея. Как это принято в мире **Warhammer**'а: если есть спрос, то непременно будет и предложение. Маленький воинский отряд без дела не останется. По мере выполнения миссий известность его будет расти и контракты просто посыпятся один за другим.

Главным является следующий параметр — «черепки», по которому можно судить о силе и опытности любой группы воинов. Чем больше «черепков», тем опытнее бойцы, тем больше у них шансов на победу.

- ☠ **Recruits** — Рекруты. Самые слабые части
- ☠☠ **Regular troops** — Регулярные части. Стандартное число «черепков»
- ☠☠☠ **Crack troops** — Опытные войска
- ☠☠☠☠ **Veteran Troops** — Ветеранские части
- ☠ **Elite troops** — Элитные части. Самые сильные в игре



С самого начала Ваши воины имеют по два «черепка», что соответствует регулярным частям. Но в зависимости от приобретенного боевого опыта количество



❶ — окно, показывающее поле сражения. Здесь можно передвигать свои части и просматривать территорию. ❷ — клавиши, позволяющие управлять камерами с видом на поле боя. ❸ — компас. Показывает магическую погоду. ❹ — информация об отряде (в случае отряда противника более скупая). ❺ — знамя выбранной части. Маленькие пиктограммки по краям несут дополнительную информацию: вошел ли отряд в соприкосновение с противником, включен ли AI или прячется за лесом. ❻ — донесения от Ваших отрядов. ❼ — Пиктограммки приказов. ❽ — карта поля битвы. С помощью нее, как и на большой карте, можно управлять войсками.

"черепков" изменяется. Зависит это от количества очков набранных тем или иным подразделением в отдельной схватке.

2000 Points — ☠+1 Weapon Skill (Ballistic Skill)
4000 Points — ☠+1 1 Strength
6000 Points — ☠+1 Wound
Все свыше 6000 очков — +1 Weapon Skill

У магов уровень меняется за каждые 2500 очков: Wizard, Wizard Champion, Master Wizard, Wizard Lord. Разница в разном количестве доступных заклинаний.

Двухчерепные противники будут встречаться достаточно часто.

Казначей Дитрих в боях не участвует, но зато следит за состоянием казны, хранит все контракты и может подробно рассказать об условиях очередной сделки.

«Заработок»

0/500 — обозначает, что будет оплачено только выполнение миссии, без «премиальных». Если 400/400, то это значит, что в случае удачного проведения операции, положена еще некоторая сумма.



Миссия I: Защита поселка. 0/500



Здесь все очень просто. Пехоту ставим на восточной стороне, а конницу на северной. Для того, чтобы войска не выкинули ничего глупого, отключаем компьютерную поддержку (по умолчанию, я отключаю AI всегда). Пехотинцы без проблем справятся с Goblin Stikers, если Вы их не погоните на превышающего в числе противника. Надо их разместить так, чтобы гоблины не смогли охватить их с флангов, тогда, как более сильные, они смогут отбиться от вражеских копейщиков и перейти в контратаку.

Через некоторое время, конница, направленная на север, заметит приближающихся Goblin Wolfriders. Не мешкая, посылаем конницу на них. При сближении используем Grudgebringer, если, конечно, позволяет магическая «погода». Когда враг позорно бежит, давим его копытами коней.



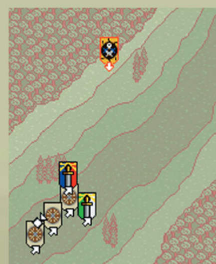




Потери: **2 пехотинца и 1 конник убиты.**

Если Вы желаете сберечь конницу, то располагайте своих воинов наоборот и шлите конницу на пеших противников, тогда конница сохранится вся, а Ваши пехотинцы потеряют еще нескольких.

Миссия II: Сопровождение гражданского обоза до Holste и обратно. 400/400



К Holste. Конницу направляем на 8 пикейщиков на востоке, а пехотинцев на 10 гоблинов на севере. Используем магический меч. Когда враг подавлен, посылаем всех на Orc Boyz на востоке. Численный перевес, магический меч

































Carroburg Greatswords



4th Nuln Halberdiers



1st Dwarf Iron Breakers



Dwarf Hammerers



Keeler's Longbows



Dwarf Crossbowmen



Mercenary Crossbows

и организованное нападение довершат начатое.

Потери: 1 пехотинец убит и 1 ранен.

К Wissenheim'у. Вы пополняете свои ряды отрядом арбалетчиков. Что ж, есть



возможность проверить их на деле. Посыпая гоблинов-пикейщиков стрелами, пользуясь замешательством в их рядах, уничтожаете всех, давя лошадьми бегущих.

Потери: 1 конник убит.



Миссия III: Взять в плен Otto Hiln'a и обезвредить его банду. 0/1500

Строимся как на рисунке. Конницу продвигаем на север, до тех пор, пока враг ее не заметит и не пойдет на сближение. Внимание! Воины Otto Hiln'a — Hiln's Guard — имеют по три «черепка», так что усиленно обрабатываем их тяжелыми арбалетными болтами, в то время, когда пехота и конница готовятся к столкновению. Каждая порция болтов уносит всего по одному противнику. Враги пойдут на пехотинцев, а конница, напав сбоку, довершит разгром первых встреченных 3-х черепных врагов. С запада и юго-запада появятся Clanrat Warrior. Стрелки должны переключиться на них и убить как можно больше крысиных воинов. Короткая стычка, враг бежит и погибает под копытами коней.

Потери: 2 пехотинца убито и 2 ранено.

Так как подлый Sleaquit убивает Otto Hiln'a, боясь, что тот попадет в плен, Вы недополучаете 200 монет.

Миссия IV: Патрулирование. 200/200

Заработок небольшой, а миссия достаточно сложная. Придется тратиться самим. Жалко, но иначе ничего не получится. Когда переправитесь через Skull River, на Вас нападут крысиные воины в большом количестве. Лучше всего сплотить свои ряды и









встретить противника в следующем положении:

Стрелкам необходимо обрабатывать отряды крыс по мере их приближения. Первый — пока не побежит, второй... и так далее. Пехота ждет на месте, а конница ударяет сбоку, когда пехотинцы встречают врага. Непременно используем меч и наблюдаем за периодически выбегающими из толпы сражающихся живыми факелами. В 80 случаях из ста, первая группа крысиных мечников так и не доходит до Ваших рядов — потеряв значительную часть группы, они бегут и, если перегруппировываются, то на достаточно большом расстоянии. Тоже и со второй группой. Третья все же доходит до соприкосновения с Вашими силами, но что такое один вместо трех?...

В этой миссии ни в коем случае нельзя посылать конницу сразу, как только побежала первая группа крыс, так как она быстро окажется в окружении и потери будут значительными. Возможен и вариант полной потери конницы. Лучше стойте на месте, плотным строем и, не сходя с места, Вы уничтожите всех недругов.

Потери: 2 пехотинца убиты и 1 пехотинец ранен.

Миссия V: Спасти Ilmarin'a. 0/1000

По дороге к месту ожидаемой битвы к Вам присоединится **Allor** (маг). Он человек «идейный», т.е. денег ему не нужно, и будет помогать во всех сражениях даром. Это очень хорошо (так как у **Allor**'а ☠☠☠☠), особенно, если учесть сложность предстоящей операции.



В этом сражении впервые встретятся **Rat Ogr** и **Stormvermin**. В этой миссии Вам в помощь 14 гномьих воинов, достаточно сильных, но все равно лететь сломя голову не стоит. Концентрируете все внимание на **Ogr**'е и **Stormvermin**'ах. Если Вы сберегли **Portion of Strength**, то Ваши пехотинцы с помощью этого снадобья легко справятся с огром. Главное вовремя использовать его. Я всегда шлю конницу в подмогу гномам, чтобы, воспользовавшись моментом, ударить в спину врагу. Не ставьте лучников за деревьями — они так ни в кого не попадут. Пусть они расстреливают отряд **Scaven**, идущий прямо на них. (Кстати, от того, как



























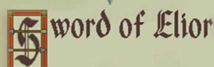


Выкованные во время Войны Beard'ов, эти доспехи повидали немало в Старом Мире. Дают дополнительную защиту от ранений и повреждений во время боя.




Это «благородное оружие» таскает с собой король Ungrunn Dragon. Оно было сделано легендарным Skulf Blackhammer'ом. Оно обладает огромной разрушительной силой и способны разрушить любую каменную структуру. Не оладает никакими магическими качествами, когда используется против живых существ.

По лезвию этого меча проходит надпись, оставленная Лордом Wizard'ом. В рукопашном бою его обладатель может нанести значительные ранения противнику. Также из меча может быть выпущен один огненный шар при совершении магического круга, который, однако, может быть рассеян Wizard'ом.

В рукоятке этого магического меча расположен рунический кристалл, который «чуствует» приближение Dwarf'ов. Он сразу становится в два раза острее, что дает ему большую разрушительную силу.



Это магическое зелье было приготовлено из крови Троля и сердца Грифона. Тот, кто выпьет его, обретет силу на время всей битвы.




Вы поставите своих мечников, зависит с какой стороны **Scaven**'ы будут обходить Ваших арбалетчиков). Маг может «кружить» головы противнику и пускать огненные стрелы, а пехота должна дожидаться огра… В результате Вы побеждаете и выручаете **Ilmarin**'a, который оказывается эльфийским героем **Ceridan**'ом.

Потери: 1 лучник убит и 1 ранен.

Вам предлагают «бесплатную миссию» (то есть за свой счет). Вы, конечно же, идете помогать обиженным, пополнив свои ряды 28-мью **Black Avenger**'ами (☠).

Миссия VI:
Orc Pursuit Honor 0/0

Надо спасти заложников. Вам в помощь скирд из 20-ти гномьих воинов. И встретятся новые враги: **Orc Big'Uns** (☠☠☠), **Black Orcs** (☠☠☠), а также первые вражеские стрелковые части — **Orc Arrer Boyz** (☠☠). Что осложняет жизнь: сразу на карте всего врага не видно и только потом выясняется, что противника несколько больше, чем Вы рассчитываете в начале сражения. Заварушка неплохая. Вас ждут первые значительные потери (убито/ранено):





Black Avenge-r'ы — 3/4, Арбалетчики — 1/1, пехотинцы — 3/5, Конница — 4/5.

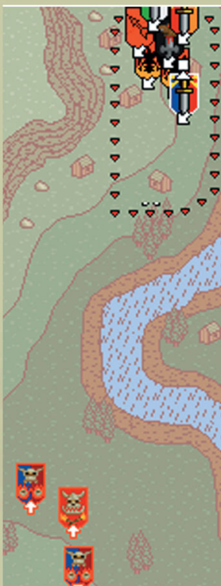
Миссия VII: Три варианта.
Revenge 0/800
Escort to loren Forest 0/5000
March to Zhonfbar 0/2000

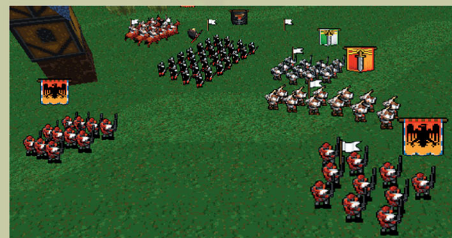
Советую выбрать **Revenge 0/800**. В этой миссии берем лишь конницу и получаем 800 монет за просто так. Две части **Carlsson Guard** (☠) присоединяются к Вашим рядам. Эти товарищи как и маг служат не за деньги. Они освобождают свой край от ненавистных врагов.

Миссия VIII: Защита деревни vanberg 500/1000

В этом задании впервые встречаются **Orc Boar Boyz** (☠☠☠).

Компьютер использует тактику монгольской конницы, времен Чингиз-Хана. Сначала к Вам приближается один отряд конницы (**Goblin Wolfriders**). Попав под обстрел арбалетчиков он делает вид, что бежит. Если у Ваших солдат не отключен компьютерный «интеллект» (**AI**), то это шаг к полному разгрому, так как воины, как сумасшедшие погонятся вслед за приманкой, на ровное место, на котором вражеские конники будут иметь решающий перевес в скорости. Там их встретят еще три отряда конницы, в результате чего Вашего воинства как не бывало. Поэтому лучше держать отряды компактно (например, как на схеме), поставив в первые ряды самых сильных для того, чтобы выдержать возможный лобовой удар. В принципе, возможен вариант заманивания врага в деревню, с последующим охватом его в кольцо и неминуемым уничтожением. Но в этом случае потери с Вашей стороны будут достаточно большими… Лучников в процессе сражения лучше всего переместить немного вправо для того, чтобы не мешать продвижению пехоты. Когда на Вас двинутся основные силы противника — три отряда конницы — сконцентрируйте свои стрелковые части на «ребятах» с ☠☠☠, так как от них можно получить кучу проблем. Насейдайте на остальных всеми силами, вперед пуская конницу, и безжалостно изничтожайте всех орков.





Потери (убито/ранено): Black Avengers - 1/2, Арбалетчики - 0/2, пехота - 3/5, конница - 1/2.

На этом прервемся. Надеюсь мои советы Вам не помешают. На прощание немного полезной информации:

Некоторые войска обладают специфическими особенностями и реакциями. Эти особенности и реакции могут быть психологическими и физическими.
Squig Hoppers не восприимчивы к психологическим эффектам. Они не должны проходить тест на лидерство и не могут быть оторваны от боя.
Night Goblin Fanatics не восприимчивы ко всем психологическим воздействиям. Не могут быть задействованы в рукопашном бое.
Draft Slayers не восприимчивы ко всем психологическим эффектам, за исключением их ненависти к Greenskins. Они не могут быть оторваны от боя.
Trolls не восприимчивы к атакам магии. Они также могут залечивать раны, кроме тех, что нанесены огнем.
Treemen могут выдержать очень сильный урон от огня.
Regnar's Wolves обращают в бегство всех своих врагов. Они не прекратят преследование своих врагов до тех пор, пока те не исчезнут с поля боя.
Goblins и Night Goblins боятся Elves.
Wyverns, Rat Ogres, Dragons, Giants и Trolls рождают страх.
Draft Slayers никого не боятся.
Night Goblins ненавидят Drafts.
Drafts ненавидят всех Greenskins (Orcs, Goblins и Night Goblins)
The Black Avengers ненавидят Skaven.



Виктор ЧУЖОЙ

Creature Shock. Interplay. (Также PC, Sony Playstation, Sega Saturn). Полное прохождение

Вот и случилось долгожданное событие: на платформе 3DO наконец-то вышла игра Creature Shock, которая в свое время стала хитом на PC. Немного о самой игре. Итак, на дворе 2123 год. Выжившие после ядерных войн



люди пытаются найти новый дом взамен умирающей планеты Земля. Ваша же миссия — долететь до пла-



неты Сатурн и спасти главнокомандующего миграционной службы. По пути игроку придется преследовать вражеский спутник-разведчик, уничтожить вражескую базу, обезвредить и раздавить ужасную монстра-матку, а также постоянно продираться сквозь толпы неведомых созданий. Если Вы готовы к столь бурным действиям, то приступайте к игре, а я постараюсь помочь, изложив полное прохождение Creature Shock.

Миссия 1: долететь до Сатурна и обезвредить базовый корабль

Все, что здесь потребуется — это быстрое маневрирование среди



вражеских кораблей и небольшие навыки стрельбы. Босс в конце дос-



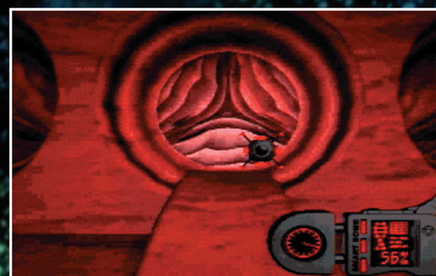
таточно примитивен. Следует уворачиваться от его редких выстрелов, уничтожать массовые налеты кораблей и попадать по боссу самому, целясь в днище корабля.

Миссия 2: спасти миграционного командующего и уничтожить в нем развившийся вирус

Выйдя из корабля, убейте нескольких монстров, после чего перед Вами будет выбор пути. Выберите правый и смело входите. Убейте еще одного охранника и зайдите в сле-



дующее отделение. Скоро Вы увидите кокон с левой стороны тоннеля. Открыв его, возьмите красную капсулу, которая увеличит количество боезапасов в полтора раза. Дойдя до развилки тоннеля, выберите



правый путь. Пройдя еще немного, Вам снова предстоит выбор пути. Снова идите направо. Через некоторое время Вы встретите огромного



паука, которого надо уничтожить. Чтобы его убить, необходимо попадать в зеленую точку у него на брюхе. Покончив с ним продолжайте свой путь. И снова, дойдя до развилки, двигайтесь направо. Войдя в очередной отсек, вам предстоит уничтожить нескольких паразитов.





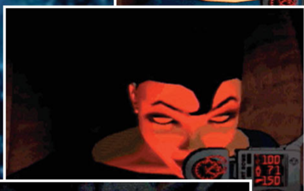


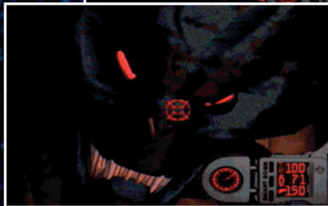




Сначала расправляйтесь с созданиями, отдаленно напоминающих комаров, а уж затем принимайтесь за пауковидных существ. Убив всех, не теряйте времени и смело ныряйте в очередной тоннель. Падая вниз, выбирайте левое направление,







иначе Вас ждет неминуемая смерть.

Попав в очередной отсек, Вы окажетесь на деревянных мостках. Поверните направо, где Вас будет ждать еще один монстр. Как только он попытается выстрелить в Вас из хвоста, применяйте бомбу (кнопка A). Упав рядом с Вами, он все еще не расстался с жизнью. Быстро делайте следующее:

Блокируйте его удары головой и выстрелы из хвоста (кнопка C)



Как только монстр выстрелит, незамедлительно постарайтесь нанести несколько точных выстрелов ему в хвост.

Следуя этим советам, Вы сможете быстро его победить. Войдите в очередной отсек и, как только представится возможность, поворачивайте налево. Пройдя еще немного, сверните направо и приготовьтесь к смертельной схватке с боссом — мутировавшим человеком. Как только чудовище окажется перед Вами, начинайте стрелять и блокироваться. Единственное слабое место монстра — его глаза. Постарайтесь ослепить его.



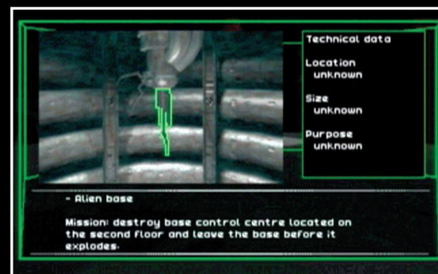


Миссия 3: преследуйте вражеский спутник-шпион

Здесь потребуются знания выс-



шего пилотажа: это и прицельная стрельба, и постоянное маневрирование кораблем, и ориентирование на местности. Самое главное в этой миссии — постоянно следовать за голубым спутником. Но не поддавайтесь на дешевые уловки. Иногда



враг будет запускать ложные красные спутники, последовав за которыми, Вы погибните.

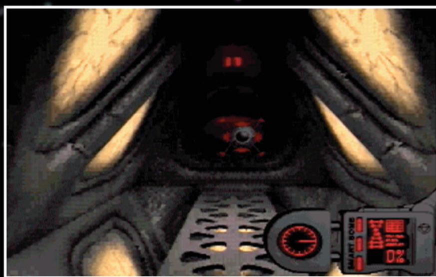
Миссия 4: внутри вражеской базы

Для начала убейте нескольких роботов и, как только представится возможность, идите направо до люка. Войдя в него, все время двигайтесь вперед. Открыв очередную









дверь, Вам предстоит уничтожить несколько созданий. Покончив с монстрами, не теряя времени, смело поворачивайте налево. Как только

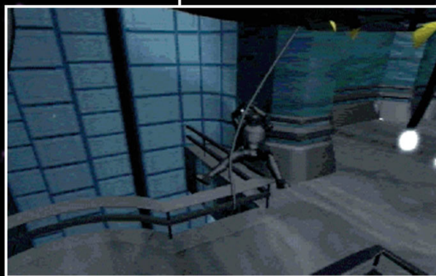


ко представится случай, поверните направо. Дойдя до кокона, откройте его, что увеличит боезапас в полтора раза. Вернитесь к тому месту, где



повернули направо, и продолжайте свой путь вверх по тоннелю. Вскоре Вам предстоит сразиться с мутантом, нападающим из пробоины в потолке. Необходимо попадать ему в пасть и отражать его редкие атаки. Разделавшись с ним, продолжайте свой путь до люка, открыв который Вам





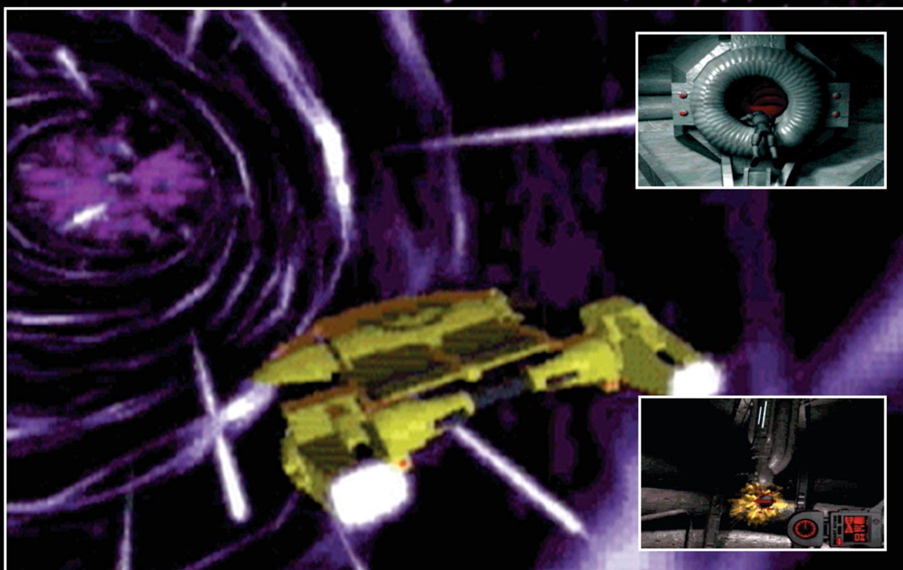
предстоит выбрать направление движения. Поверните налево и двигайтесь вперед по тоннелю, пока не увидите поворот направо. Идите дальше, пока не увидите роботов, находящихся в сети. Покончив с ними, идите налево до лифта, и поднимитесь на нем на второй этаж. Добравшись до комнаты с

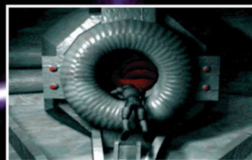


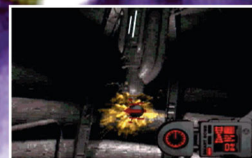
двумя выходами, Вы будете атакованы летающим пауком. Убить его довольно сложно, так что используйте для этого две бомбы. Затем последуйте в сторону очередного люка. Ни в коем случае не пытайтесь проникнуть в круглый люк! Пройдя вверх по тоннелю, поверните в первый встретившийся Вам тоннель, где вскоре встретитесь с



главным роботом — трехногим созданием с огромным автоматом, торчащим из груди. Расправиться с ним непросто. Старайтесь попадать по красным точкам, находящимся в его ногах и автомате, а также блокируйте его многочисленные атаки. Как только он будет разбит, зайдите в люк и постарайтесь уничтожить кабель жизнеобеспечения базы,

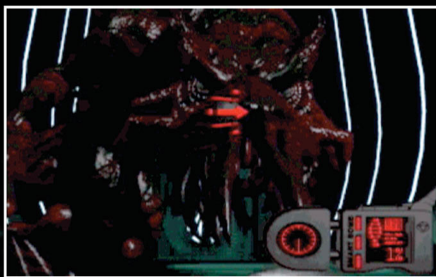








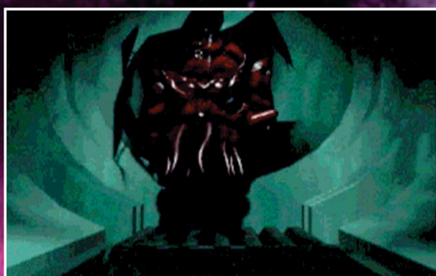








свисающий с потолка. Сделав это, Вам необходимо в течение двух ми-



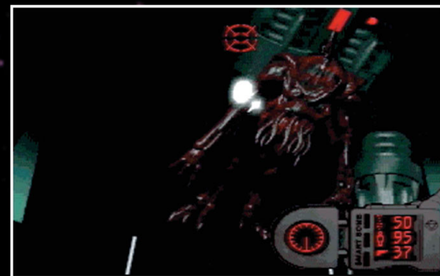
нут выбраться с базы. Идите по ранее описанному маршруту, пока не дойдете до места посадки своего корабля.

Миссия 5: на борту инопланетного корабля



Оказавшись на вражеском корабле, постарайтесь добраться до перекрестка тоннелей. Выберите левый, последуйте по нему до люка, открыв который Вы попадете в просторный зал, где Вам предстоит впервые сразиться с монстром-маткой. Стреляйте по переносице железного шлема и блокируйте немногочисленные удары. Разбив шлем, Вы будете отброшены мощнейшим ударом прямо на двигающийся конвейер. Теперь попадите монстру несколько раз в глаза. Но будьте осторожны: если Вы не успеете сделать этого, то будете убиты с одного удара. Затем спрыгните с конвейера, постарайтесь как можно быстрее добежать до двери. Встав в ее проеме, стреляйте в монстра, пока он приближается к Вам: на некоторое время Вы ослепите его и сможете проникнуть в комнату управления кораблем. Здесь Вы узнаете о чудовищных планах монстра — захват и полное уничтожение Земли. Как только дверь откроется, и существо окажется в поле зрения, стреляйте по красному квадрату на его турбинном движке. В тот момент, когда монстр подойдет к пульту управления, подкатитесь к нему и продолжайте стрельбу, блокируя ее выстрелы из пулемета и ракетные атаки. В этот момент Вы обязательно должны истратить три свои бомбы. Получив многочисленные ранения, монстр отлетит вправо и будет целиться





Вам в спину. Все, что Вам нужно сделать — это отойти назад и добить противника. Теперь Вы можете с помощью инопланетного корабля наполнить жизнью планету,



создав тем самым для человечества новый дом.





Cyberia. Interplay (Также PC, Sony Playstation, Sega Saturn). Полное прохождение



Кирилл РАГГЕ

Проходя игру Cyberia, Вы сможете обнаружить огромное количество путей. Я же постараюсь описать кратчайшие и наиболее интересные из них. В ходе игры Вы должны придерживаться двух правил:

1. В начале игры поставьте уровень сложности — action на 1, а



puzzle на 2. Пройдя же первую базу и сохранив ее от вражеского налета, пролетев все уровни на самолете, измените сложность в обратном направлении.



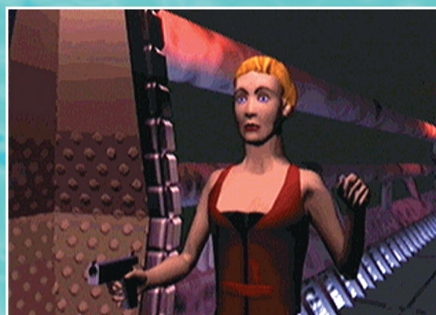
2. Проходя все уровни полета, не забывайте внимательно следить за всеми движущимися объектами. Ни в коем случае не стреляйте по тем, которые будут окружены голубой линией! Это ваши союзники. Убив одного из них, Вы тут же поплатитесь своей жизнью и провалите возможно





уже почти пройденный уровень.

А теперь перейдем к самой игре. Сойдя с катера, направляйтесь к двери, расположен-



ной правее Вас. Войдя в нее, Вы встретите Гиу, которая попросит разрядить оружие. Нажмите Влево, чтобы подчиниться ее приказу. После этого внезапно включиться сигнал тревоги, и Вам предстоит



защитить базу от вражеского налета. Бегите следом за Гией и, как только представится возможность, сворачивайте направо. там Вы увидите пушку, сев за которую,



Вам предстоит сражение. После его завершения Вы получите первый и последний поцелуй от Гии, а затем будете оглушены электрическим разрядом. Оказавшись в плену, не бойтесь, ведь



Гия ценой собственной жизни вскоре спасет Вас. Не теряя времени подойди-





те к мертвому мужчине и возьмите у него обойму. Далее разыщите лестни-



цу и поднимитесь по ней на второй этаж. Откройте дверь, быстро повер-

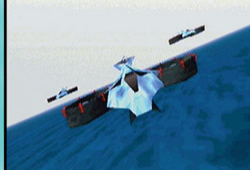


нитесь налево и подойдите к стене с устройством, запирающим дверь, и ис-



пользуйте его. Как только дверь позади Вас будет заперта, подойдите к ящикам. Так удастся избежать нападения сзади, хотя один из охранников все же будет извещен о побеге и тут же отправится в сторону Вашего укрытия. Как только он окажется рядом с Вами, убейте его с помощью своего оружия. После этого направляйтесь к самолету и, прячась за ящиками, убейте очередного охранника. Подойдите к самолету и попробуйте найти на его крыле странный предмет, коим окажется бомба. Просканируйте ее и нажмите на вибрационный кабель (vibration switch), а затем выключите все включенные кнопки. Ни в коем случае не трогайте кнопку ON/OFF, иначе вся база вместе с самолетом взлетит на воздух. Уничтожив все виды вражеского вооружения, Вы приземлитесь прямо в Сибири. Немного отойдя от самолета, Вам предстоит выбор пути. Выберите правый и вскоре Вы достигните вентиляционной шахты. Войдите внутрь и постарайтесь миновать







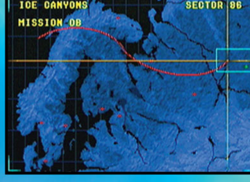














огромный вентилятор. Пройдя его, Вы окажетесь в странной комнате. Если





вы задержитесь в ней, то умрете от ультразвука, разрывающего барабанные перепонки. Так что поспешите вперед, не останавливаясь. Пройдя через хранилище, Вы попадете в коридор. Подойдите к кодовому замку и отоприте его, набрав код 2571, далее





идите все время прямо до двери, расположенной справа. Войдя в нее, Вы увидите четырех охранников, которых надо уничтожить. Расправляйтесь с ка-



ждым из них как можно быстрее, иначе они расправятся с Вами. Затем вновь выйдите в коридор и направляйтесь далее вверх по картинке. По-



пав в спальню, Вы увидите подмигивающую фотографию Эйнштейна, которая и будет являться разгадкой очередного кода. Пройдя спальню, Вы попадете в комнату директора. Подождите,





пока находящиеся там двое мужчин закончат разговор и один из них удалится, и разберитесь с оставшимся. Прикончив его, пройдите в дверь, через которую совсем недавно вышел один из охранников, и Вы попадете в очередной коридор. Ступайте по нему до тех пор, пока не

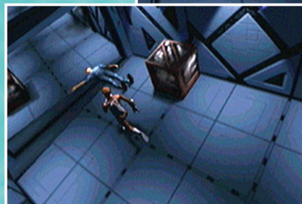


окажетесь в административном центре. Используйте компьютер, набрав код Einstein. В компьютере Вы найдете еще один код, состоящий из трех символов (запишите или запомните его). Вновь вернитесь в коридор и убейте охранника в лифте,



перед тем, как он бросит в Вас гранату. Тут же подбегите к панели управления лифтом и наберите полученный в компьютере код. Труп вместе с супермощной взрывчат-





кой отправится на другой этаж. Теперь Вам предстоит снова ринуться в хранилище. Отодвинув ящик, Вы найдете дверь, ведущую к скрытому подъемнику. Используйте его для спуска на нижний этаж, где, открыв дверь, попадете в компрессорную. Подойдите как можно ближе к противоположной стене, и как только охранник, сидящий в стеклянной кабине, отвернется, проскользните мимо него. Выйдя в коридор, повернитесь направо и постарайтесь проникнуть в компьютерную комнату. Включите один из компьютеров и через него откройте жалюзи в лечебнице (жалюзи



больше похожи на экраны компьютеров). Покинув это помещение, пройдя

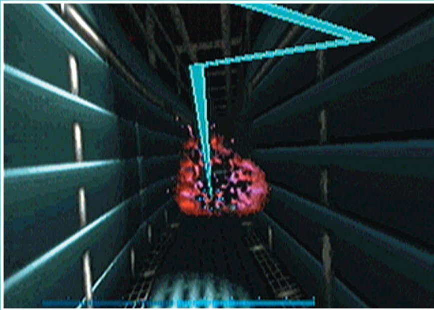


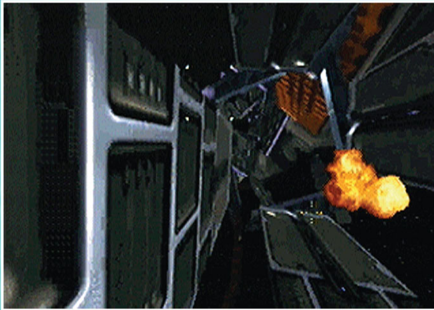
коридор, зайдите в следующую после компрессорной дверь и окажитесь позади назойливого охранника. Прячась за ящиками, постарайтесь победить



его и снова подойдите к подъемнику. Правее двери находится решетка, оттолкнув которую, Вы окажетесь в









длинном тоннеле, в конце которого надо взять красную карточку для открытия дверей. Таким образом Вы попадете в лабораторию по борьбе с ви-

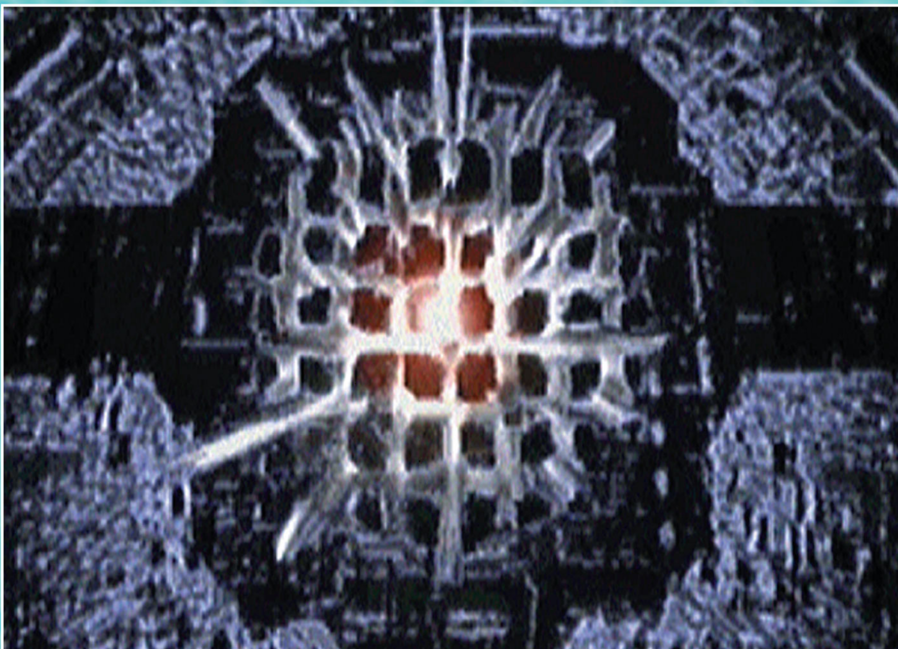


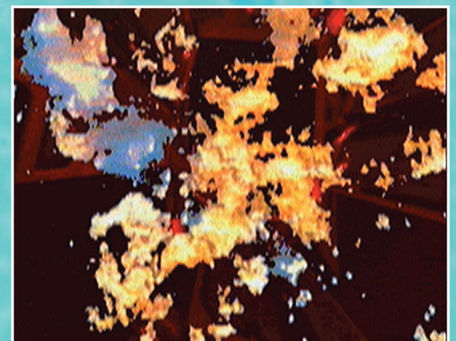
русами. Здесь Вы должны включить компьютер и с его помощью уничтожить размножающиеся вирусы. Запомните номер очищенной системы и идите вниз по коридору, где были убиты двое охранников. Войдите в дверь, ведущую в зараженные вирусом помещения, дойдите до темной комнаты и загрузите в компьютер номер очищенной системы. Затем в угловом сооружении облучитесь обеззараживающими лучами. После этого зайдите в лабораторию Чарли, который, летя по тоннелям, поможет Вам уничтожить зловредных паразитов. Управляя роботом, не забудьте, что если хотя бы один из мутантов останется в живых, жизнь Зака будет в руках монстров. Уничтожив каждого из многочисленных созданий, Вы смело можете пройти в коридор, в конце которого находится дверь, ведущая в комнату с помповым замком. Решение загадки замка довольно примитивно: все поршни должны оказаться на уровне парового канала (но помните, что все они движутся с разной скоростью). Через от-



крывшуюся дверь Вы попадете в комнату с огромным метеоритом, парящим в воздухе под потолком. После длинного телепатического разговора с ним, Вы должны подойти к нему. Так вы сольетесь воедино и отправитесь в космос для выполнения своей последней миссии — разгрома космического корабля-носителя. Взрывная волна при его уничтожении отбросит Вас назад на Землю, где вскоре Вас подберут пограничники. Вот и долгожданная победа!









Дмитрий РОМАНИШКИН



Chronicles of the Sword

Psygnosis. Полное прохождение игры






О тех временах слагались легенды и песни, писались книги, снимались фильмы. Наконец, очередь дошла и до компьютерных игр.
Компания Psygnosis, окончательно ставшая подразделением фирмы SONY Interactive, выпустила превосходную приключенческую игру в стиле фэнтези.

В основу положена легенда о короле Артуре и двух волшебниках тех времен – Мерлине и Моргане. Вы должны помешать Моргане уничтожить своего брата-короля и королевство.

В игре сочетаются приключения и сражения, которые переданы с превосходной исторической точностью как интерьера так и деталей одежды. Сочетание трехмерной графики, музыки и превосходного озвучания персонажей придают ей свое неповторимое очарование.

При всех своих достоинствах игра непритязательна к аппаратному обеспечению. На моей машине 468 DX 33 с 8-ю мегабайтами памяти и 2-х скоростным приводом CD-ROM она шла весьма быстро. Были, правда, и недостатки: выдержанность в средневековом стиле наложила отпечаток на графику – она немного темновата, при некоторых установках возникают проблемы со звуком. Но эти мелочи не испортили общего впечатления от игры.

Часть первая. Поиски Мерлина

В самом начале игры Вы получаете задание от короля. Он отправляет вас на поиски Мерлина (Merlin).

После разговора с Ланселотом пройдитесь по дому и окружающим его дворовым постройкам для более свободного ориентирования в игре. К королю с утра можно не заходить, все равно не пустят.

Зайдите в трапезную, выньте из подсвечника свечку и зажгите ее в камине. В тронном зале подберите фонарь и вставьте в него горящую свечку.

Выйдите на улицу. В левой части экрана расположен вход в башню (увит плющем). Зайдите внутрь и попытайтесь вытащить факел. Это приведет в действие скрытый механизм потайной двери. Зайдите в нее, но внутри слишком темно, поэтому воспользуйтесь фонарем.

Спуститесь вниз. Вы попадете в пещеру. Если хорошо поискать, то в большой луже можно найти человеческий череп со вставленными вместо глаз большими рубинами. Подберите его. Идите вглубь. В следующей пещере Вы увидите старинный алтарь в виде большого плоского камня, покрытого засохшей кровью. На нем стоит кубок, его надо забрать. Около алтаря подберите кинжал.

Выйдите из башни. Идите на конюшню и побеседуйте с конюхом (Wilf). Возьмите у него совок и ведерко. Он будет сопротивляться, но не сильно. Выковыряйте совком из черепа рубины. Слева от конюшни находится кузница. Идите туда. Отдайте кузнецу рубины, а он пообещает сделать Вам латы. По дороге обратно захватите подкову с ящика у выхода.

Вернитесь назад в башню. Поднимитесь по лестнице вверх. С левой стороны Вы увидите на стене барельеф в виде морского коня. Нажмите мечом на его «глаз». Откроется потайная дверь. Войдите в нее и двигайтесь наверх, чтобы попасть в комнату Мерлина. В комнате никого не видно, но попробуйте только взять какую-либо из вещей волшебника, и он сразу появится. Поговорите с ним. После фразы «I need a good day...» Мерлин передаст Вам свиток и попросит отнести его Моргане лично в руки.

Идите в аппартаменты леди Морганы. Для этого надо поднятся по лестнице, которая начинается слева от кузницы. Поговорите со стражником. Он пожалуется на тяжелую работу. Вы предложите принести ему пива.

Возвращайтесь в замок. В зале «круглого стола» на полу у стула можно найти кружку. Возвращайтесь в кузницу. Зачерпните пиво из бочек и идите к стражнику. Отдайте ему кружку. Он будет безумно рад и пропустит Вас.

Войдите в дверь. Вы увидите короля Артура. Поговорите с ним, отдайте ему свиток и возвращайтесь к Мерлину. Волшебник будет ругаться, и Вам придется снова идти к Моргане. Подберите с пола брошенный королем свиток и идите вперед. В дверях Вы увидите дракона. Постучите шлемом в дверь и смело входите. Поговорите с Морганой и отдайте ей свиток.

Далее следует мультфильм об обвинении Морганы в преступлениях против короля и народа. Но волшебнице удастся исчезнуть.

Часть вторая Волшебное кольцо

Спустя некоторое время, Моргана опять принимается строить свои козни. Люди теряют веру в короля и его способность их защитить...

В беседе с Мерлином Вы узнаете о том, что победить Моргану можно лишь с помощью волшебного кольца. Ваша задача найти его составные части: воду из колодца Гиневры, скорлупу от яйца дракона и золотой самородок.

Вам надо выйти из ворот замка, чтобы найти колодец Гиневры. Для этого необходимо поговорить с конюхом, Ланселотом или королем Артуром. Один из них знает пароль выхода. По пути к воротам заберите у стражника пустую кружку и в комнате, где Вы разговаривали с Морганой на столе возьмите золотой пузырек с кровью дракона. Затем идите к воротам.

За воротами налево, затем вниз и дважды вверх (по экранам). На зеленой полянке увидите запечатанный колодец Гиневры.

Полейте кровью дракона на дверь и растворите печать. Заходите и идите направо, подойдите к воде. Зачерпните воду кружкой. Появится скелет и полезет драться. Если Вы не уверены в своих боевых способностях, то рекомендую перед сражениями переключать сложность игры в режим «Easy». В этом случае компьютер сам доведет за Вас поединок до победного конца. В противном случае Вам придется брать в руки меч и сомому доказывать Ваше право на существование в этом мире. Победите его, наберите воды и возвращайтесь к Мерлину. Отдайте волшебнику кружку.

Он пошлет Вас за скорлупой от яйца дракона. Идите из ворот замка вниз, вверх и налево (поэкранно). Вы окажетесь у красивого водопада. Зачерпните воду шлемом и вернитесь к колодцу Гиневры (направо и вверх). Идите внутрь и два раза налево. Возьмите рог. Возвращайтесь на перекресток (предыдущий экран) и идите направо к пещере дракона. Подудите в рог (используйте рог на пещере). На экране появится дракон и уйдет куда-то по своим делам. Идите вглубь пещеры и возьмите яйцо, но оно не настоящее, поэтому идите направо и увидите настоящее яйцо в гнезде. Выньте из гнезда ветку, полейте дорожку водой из шлема и соберите в него песок. Положите яйцо в шлем с песком. У Вас получится один маленький дракончик и много скорлупы. Заберите ее и возвращайтесь к Мерлину. Отдайте скорлупу волшебнику.

Мерлин опять отправит Вас в путешествие, теперь уже за последним ингридиентом кольца – золотым самородком. Выходите из замка, вниз и еще раз вниз. Почти в середине экрана Вы увидите кольцо фейри. Возьмите растущий рядом мухомор и положите его на кольцо. Перед Вами возникнут зеленые черти (Fairie), поговорите с главным. Он потребует в обмен за самородок их старинное золото, поэтому отдайте ему кубок. С самородком возвращайтесь к Мерлину. Отдайте золото волшебнику, и он сделает Вам волшебное кольцо (Ring of Protection).

Часть третья. Поиски замка Лайонес – цитадели Могнаны

Вы отправитесь на поиски спрятанного замка где сейчас обитает Моргана. Но Вы едете не один, а с девушкой Хелли. Лошади устали, девушка заболела...

Вы отправляетесь искать помощь, и находите ее в доме ведьмы Демдайк (Demdike). Она согласится помочь, но потребует за это вернуть ей ступку и пестик, которые когда-то у нее одолжил Мерлин. Вы переносите Хелли в дом к ведьме и возвращаетесь в Камелот (от дома ведьмы вниз и налево). Попав на экран с кольцом фейри, идите вниз к Мерлину. Окажется, что ступку у него кто-то брал, но так и не отдал. Идите к Гиневре, возьмите посуду и возвращайтесь к ведьме. Отдайте ей все.

Для лечения ведьме понадобится мак. Вернитесь на поляну с кольцом, идите наверх. Сорвите маки (poppies) и возвращайтесь назад. Получив цветы, ведьма будет ругаться и говорить, что ей нужны были семена мака. Возьмите ножик и покрошите горбушку хлеба, которую Вам дал в дорогу конюх. Отдайте крошки ведьме, она примет их за мак и пошлет Вас за медом.

Вернитесь к лагерю (вниз и направо), от него идите вниз и налево. Вы попадете к монастырю. Поговорите с монахом (monk) из аббатства Тинтагель (Tintagel). Он направит Вас к брату Антонио.

Вернитесь назад и идите налево. Поговорите с братом Антонио. Для того чтобы достать мед, Вам понадобиться дым.

Вернитесь в монастырь. Справа на конюшне возьмите пучок соломы. Намочите ее в колодце. Для этого перейдите на следующий экран (вниз) и опустите солому в колодец. Возвратитесь к брату Антонио, подожгите солому фонарем, и возьмите из улья кусок сот с медом. Идите к ведьме. Она вылечит девушку. Выходите из дома.

Вы вернулись в аббатство. Из разговора с монахом Вы узнаете, что за время Вашего отсутствия появлялась Моргана. Теперь она явилась снова...

Вы продолжаете свое путешествие один. Спуститесь по ступенькам к берегу. Подберите амфору на песке около деревянного мостика. Идите налево, зайдите в пещеру. Найдите веревку. Идите направо. Поговорите с сидящим на камне лодочником-контабандистом (smoggler). За перевоз он потребует вино. Вернитесь к монахам и попросите вино у них. После долгого препирательства они отдадут бутылочку медовухи за амфору, в которой находится вещество для приготовления благовоний. Вернитесь к лодочнику и отдайте ему вино. Он перевезет Вас на другой берег.

Идите направо. Здесь Вам придется победить змею. Потом заберитесь по ней наверх и отрубите кольца с хвоста (rattle). Идите в лес, затем направо пока не найдете еще одно кольцо фейри. Сорвите растущий рядом мухомор и положите его на кольцо. Снова появятся черти и снова зеленые. Поговорите с главным о дороге к замку Морганы. Они попросят убить змею, которая их мучает. Вы скажите, что ее убили, и, в доказательство, отдайте им хвост. За тем черти начнут требовать их золото, отдайте им волшебное кольцо. Идите вниз пока не найдете дорогу. Важно найти тяжелый камень (Hard Rock), который лежит примерно посередине экрана рядом с дорогой. Идите на экран, расположенный слева от кольца фейри. Идите вверх. Справа от дороги возьмите шест, на котором нет черепа. Идите вперед на два экрана. Вы подойдете к мосту. Проверьте опоры моста: одна из них – гнилая. Рогом проделайте дырку в мостике и замените шест. Идите через мост к воротам замка.



Часть четвертая. Замок

Камнем сбейте замок на воротах. Возьмите цепочку с правой створки ворот. Войдите в замок, идите налево. Вам придется сразиться с Рагнаром – защитником Морганы и поговорить с ним. Во время разговора не злите Рагнара, ставшего теперь вампиром, в противном случае Вас съедят. А так Вы добъетесь встречи с Морганой и попадете в подземелье. Идите вглубь, а затем вниз.

Около дорожки должен лежать старый ключ. Возьмите его. Идите дальше внутрь пещеры, Вы должны попасть в комнату с дверью. Слева от двери висит лампа. Опустите в нее ключ, для смазки, и откройте дверь. Идите вниз. Вы оказались в комнате с фейри. Попытайтесь взять меч. Они завяжут разговор. Выяснится, чтобы победить Моргану, надо найти ее душу. Идите направо. Используйте камень на втором окаменевшем дереве справа. Вы отломаете ветку, возьмите ее с собой. Наварх. Войдите в дверь, палкой раздвиньте кости в левой урне и достаньте оттуда сосуд.

Вернитесь к чертям и отдайте сосуд им. Теперь понадобиться волос Морганы. Идите налево. Посередине зала в паутине подберите волос, отдайте его чертям.

Следующая задача: найти ногти волшебницы. Берите меч и идите направо в комнату с урной, затем вниз. Вы окажетесь в тронном зале Морганы. Идите налево и прямо.

Здесь Вы встретитесь с Рагнаром и Вам придется его убить. Возьмите у него арабский пузырек. Откройте его с помощью кинжала, в нем лежат ногти. Идите к чертям. Отдайте пузырек. Черти сделают заклинание.

Вернитесь туда, где убили Рагнара, и идите дальше. Спуститесь по леснице. Подойдите к клетке со скелетом. Под ней находится маленькая бутылочка со святой водой. Возьмите ее и идите к Рагнару. Полейте его водой из бутылочки.

На этом Ваше путешествие закончилось. Камелот и Альбион свободны. Моргана связана заклинанием фейри, однако она не сдается и обещает еще испортить жизнь Вам и всем своим врагам.



ГРАФИК СЕРИЙ







Вера ГОХБЕРГ

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Mission A1: Для того, чтобы изменить тип оружия на корабле с виртуальной модели на военную, Вам потребуется не более 20 секунд. Если Вы решили побороться с **Maniac'ом**, используйте ускорение, чтобы ускользнуть от преследования пиратов, когда те нападут из засады. Пираты летят на большой скорости, Вам следует поступить также. Не упустите их из виду. Не забудьте объявить пиратам о начавшейся войне.

Mission B1: Когда появятся пираты, они проигнорируют Ваше присутствие, так как будут полностью поглощены своим транспортом. Уничтожение транспорта не повлияет на исход миссии, поэтому не увлекайтесь ускорением.

Как только Вы обнаружите базу фрегата и получите послание «отправляйтесь к следующему пункту», немедленно разворачивайтесь и направляйте свой корабль к назначенной точке. Если Вы не последуете этому совету, то окажетесь в окружении пиратов. Сильное сближение с которыми ведет за собой к непременному поражению.

Mission B2A/B: Вы можете придерживаться рекомендованного плана — либо **Leech**, либо **ImRec** неплохая альтернатива **Arrow**.

Волны, исходящие от противника остановятся, как только Вы уничтожите фрегат, поэтому пусть это будет Вашей основной целью.

Для того, чтобы сберечь ракеты, Ваше сопровождение должно побеспокоиться об атакующем неприятеле. Если Вы хотите напасть на фрегат, Вам нужно поспешить обвести вокруг пальца охрану.

Mission B3: Сохраните три ракеты для **SAM-sites** (ПВО установок).

или

На планете подзарядитесь и запустите две ракеты в каждую башню. Обратите очень пристальное внимание на корабли **Vindicator**, и только после этого сфотографируйте все.

или

Используйте одну ракету, а затем с помощью пушек покончите с башнями.

Когда появятся **Banshee**, прибавьте скорости, чтобы уйти от преследования.

Пользуйтесь «**H**» чтобы переключаться между камерой и оружием. Обратите особое внимание на «Центральные Коммуникации» каждого здания и сфотографируйте их.

Не забудьте переключиться снова на оружие прежде, чем отправляться к следующей **nav point** (точке назначения).

Постоянно следите за индикатором высоты (левый центр экрана).

Если по Вашему направлению будет запущена ракета, развернитесь к ней, отстрелите приманку и измените свое направление, можно использовать ускорение.

Mission B4A/B: Как можно быстрее «выройте из земли» турели своих пушек.

Постоянно наблюдайте за транспортом на мониторах и как можно чаще запрашивайте информацию об его положении. Если он в беде — быстрее возвращайтесь, так как Ваш ключ к успеху — его жизнь.

Используйте ракеты, чтобы аннулировать **SAM-site**.

Mission C1: Следите за задней турелью на **Avenger**.

Когда зашвартуется шатл, и Вы уничтожите два других **Avenger'а**, незаметно подкрадитесь, чтобы атаковать **Spacelab**.

Как можно быстрее уничтожьте тех **Avenger'ов**, которые находятся в районе досягания Вашего оружия. Если на корабле почувствуют угрозу своему положению, они отступят. Для уничтожения всех сил противника у Вас есть ровно две минуты после того, как он пришвартуется.

Быстро уничтожьте вторую «волну» **Avenger'ов**, поскольку как только корабль пришвартуется, появится еще одна «волна», несмотря на то, что две предыдущие находятся все еще в поле зрения.

Mission C2: Вы — неторопливый уничтожитель, и мощность Вашего сопровождения в значительной степени превышает необходимое количество. Если Вы уничтожите крейсер, все сдадутся на милость победителя (Вам не придется сражаться с **Banshee**), поэтому непременно устройте крейсеру «разбор полетов».

Как только конвой откажется подчиняться, сигнализируйте флангову «атаковать».

Если Вы охотитесь за **Longbow**, локализуйте практически всю энергию для подпитки защитного поля и восстановления после повреждения. Не используйте ускоритель.

Стреляйте залпом двух торпед по одному из крейсеров. (Нажимайте «**M**» до тех пор, пока первая торпеда не будет выбрана, затем нажмите «(» для того чтобы перейти к следующей торпеде, не отменяя первой. Затем нажмите «)» чтобы активизироваться.) Те метательные снаряды, которые выделены на Вашем **Weapon VDU** (верхний правый угол экрана), будут выпущены в унисон.

Часто крейсера летающие рядом стреляют в Вас и попадают друг в друга.

Не стреляйте по сдавшимся кораблям, битва у Вас еще впереди.

Mission C3: Если Вы действительно хотите отступить, начните стрелять ракетами по **Miner** и затем немедлен-

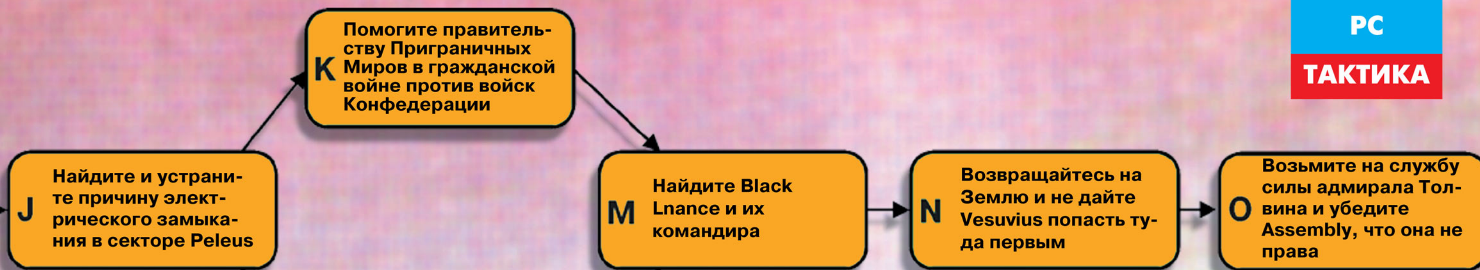












но нажмите «1» для того чтобы подчиниться команде **Vagabond'a** (Если ракеты вылетели до того, как Вы подчинились команде, компьютер назовет Вас предателем, а это очень плохо).

Если Вы не хотите отступать, начните стрелять ракетами по **Vagabond'y** и затем немедленно выберите «2» чтобы подчиниться команде **Vagabond'a**.

Mission D3: В миссии Вы не сможете пользоваться помощью сопровождающего.

Не стреляйте по кораблям, которые заняты ведомым. Выбирайте неоккупированные цели.

Противники на **Longbows** не используют на этот раз торпеды. Они наступают с разных углов; выберите одного из них в качестве своей цели.

Сохраните ракеты для «волны» **Thunderbolt'ов**.

Mission D2: Скользите.

Не тратьте понапрасну метательные снаряды на **Nav 1** — сохраните их для **Arrow**.

Для **Thunderbolt'ов** хорошо сработает рассеянный огонь — не летите сразу за ними, Ведите их со **Spreadfires**.

Не позволяйте **Excalibur'ам** оказаться у Вас за спиной.

Mission D3: Направьте всю энергию для восстановления и подпитки оружия на укрепление защиты.

Прикажите своему ведомому атаковать, только тогда Вы будете на полпути к **Lexington'y** так, чтобы завлечь **Longbow**. Поспешите к **Lexington'y**, не обращая внимания на другие корабли. Стреляйте полным торпедным залпом (4 торпеды) по **Lexington'y**.

Если Вам тяжело добраться до **Lexington'a**, попытайтесь использовать ракеты **Leech**, атакуя **Longbow**, прежде, чем займетесь основной целью. Не забудьте расправиться с кораблями-прилипалами.

Изменение приказа атаковать рассеет Ваших сопровождающих таким образом, что их действия станут более эффективными. Если Вы сначала уничтожите **Lexington**, **Longbow** больше не появятся в nav point.

Mission E1: Найдите корабли-ракеты (когда Вы появитесь они будут в сражении). Обгоните их и выберите пушку **Stormfire**. Когда расстояние до врагов сократится до **5000 klicks** (кликов) расположите прицел прямо на них или немного позади и стреляйте.

Как можно быстрее уничтожьте фрегат, так как он стреляет ракетами. Обгоните и встаньте прямо впереди него, используя заднюю турель, чтобы «встряхнуть» **Hellcat'a**. Уничтожьте его двумя торпедами, а затем следуйте за другим крупным боевым кораблем.

Mission E2: Возьмите с собой **cloaker**. Он поможет подобраться гораздо ближе к радарному бую.

Когда все **Hellcat'ы** будут уничтожены, установите защиту до 75% и восстановите **Sosa**.

Используйте одну ракету для каждого **Hellcat'a**, а далее комбинацию **Full Guns** (все пушки) или пушку **Stormfire**.

Подзарядите защиту до 60% — не обращайте внимания на мины.

Демаскируйтесь на расстоянии 2000 кликов и стреляйте торпедами на расстоянии 1000 кликов.

Оставайтесь замаскированными до тех пор, пока не притормозите у буя. Выньте его с помощью торпед (в Вашем распоряжении 6000 кликов расстояния) или полным залпом ракет.

Mission F1: Перераспределите большую часть энергии на защитное поле.

Если Вы все правильно сделаете, у Вас останется по одной ракете на каждого противника и две дополнительные.

Mission F2: У Вас не должно быть слишком много проблем даже в том случае, если везде выберете неправильные ответы.

Mission F3: Ретируйтесь. Если Вы еще не сделали этого, игра заканчивается.

Будьте готовы уничтожить **Lexington** прежде, чем взлетите.

Когда Вы улетите, Вам встретится «волна» **Longbow**, которые идут по направлению к **Interpid'y**. Уничтожьте их. Затем снова поспешите к **Lexington'y**. Ваши **Avenger'ы** должны к этому моменту нанести ему серьезный урон, поэтому Вам нужно будет лишь немного помочь, чтобы прикончить его.

Прицельтесь на **Lexington**, а затем прикажите **Catscrash'y** убрать его.

Пока **Eisen** командует, полностью остановите корабль, развернитесь и пришвартуйтесь у **Lexington'a**. Этот ход поможет не заходить слишком далеко и автоматически на Вас будут смотреть как на **defector'a**. Затем Вы можете выстрелить сразу всеми ракетами.

Mission G1: Используйте скольжение.

Arrows маскируются, поэтому пользуйтесь **Spreadfire** и **Image Recognition** — **IR** ракеты могут переключаться с одного **Arrow** на другого, если первый замаскируется.

Mission G2: Немедленно прицельтесь и атакуйте **Avenger'ов**.

Пусть Ваши фланговые займутся **Banshee**.

Уничтожьте все корабли противника, даже если они вооружены **Leech** — особенно **Avenger'ы**.

Mission G3: Догоните пиратов, которые ушли вперед Вас на первой **nav point**, они держат курс на шатлы.

Будьте готовы — как только Вы запустите шатлы, появятся 4 замаскированных **Arrow**, 2 у базы и 2 возле шатлов. Летите сначала за теми, которые находятся у шатлов; с помощью ракет сбейте один **ASAP**.

Выключите автоприцел («**Ctrl**»+«**S**») и нацельтесь на шатл, если хотите знать как он поврежден. Именно шатл, принадлежащий **Melek** очень важен, пираты немедленно последуют за ним. Ни в коем случае не стреляйте по дружественным целям.

Mission J1: У **Banshee** скорость выстрела быстрее, больше оружия и он проворней всех остальных. Вместе с **Avenger** Вы сами сможете пробраться в кокон, который обрывает «волны» противников.



ГРАФИК МИССИЙ



Добавьте энергии к своему оружию и уменьшите уровень защиты для восстановительных работ.

Коммуникации заблокированы — используйте «**Alt**»+«**B**» чтобы сигнализировать об атаке, что позволит выполнить свое задание лучше.

Используйте автоскольжение чтобы сразу узнать о противнике. Вы будете легкой добычей для врага, поэтому не скользите долго.

Для обнаружения врага, пользуйтесь «**L**» чтобы не дать ему уйти, следуйте за желтым сигналом. Нацельте **Dumbfires** на корабли, идущие прямо на Вас.

Не останавливайтесь! Скользите на коротких дистанциях.

Если Вы слишком близки к своей цели, Вам не поздоровится и повреждения неизбежны, когда она взорвется.

Когда **Sosa** одержит над Вами победу в **Nav 3**, вновь усильте защиту и энергию для восстановления.

В **New 4** пользуйтесь **Dumbfires**, как только «чучелки» будут достаточно близко.

Mission J2A/B: Всю энергию защиты и восстановительных работ переведите на усиление оружия.

Не возвращайтесь, не уничтожив главного корабля, даже если включиться сигнал **AUTO**.

Когда Вы доберетесь до главного корабля, нейтрализуйте сначала приспешников (не пользуйтесь автопилотом).

Для нахождения нужного корабля, пользуйтесь «**L**» чтобы «зацепиться» за него, когда услышите «разоблачающие шумы». У Вас полно времени, поэтому не суетитесь и не тратьте напрасно топливо ускорителя. Используйте **Dumbfires** чтобы покончить с ним.

Помните, что Ваши ракеты изменят курс, как только Вы разделаетесь с главным кораблем.

Mission KA: Это — самая легкая часть.

Пусть фланговые побеспокоятся о противниках — следуйте за танками (они появятся в виде оранжевых точек на Вашем экране). Ракеты **Image Recognition** служат также хорошо, как **Friend-or-Foe**.

Следите за скоростью.

Выполняйте эту миссию в режиме **VGA**, если передвижение идет слишком медленно.

Орудия **Stormfire** хорошо Вам послужат для наземных целей.

Mission KB: Это — самая сложная часть.

Каждый раз, когда Вас атакуют, пролетите через Ваши цели за **Thunderbolt'ами** и сначала уничтожьте их.

Следите по дисплею за красными точками (противники), которые находятся возле голубых точек (шатлы). Сначала защитите шатлы.

Mission KC: У **Inv points** выберете сначала **Razors**. Вы можете летать вокруг **Inv points**.

Когда Вы увидите, что Ваш ведомый сражается с **Thunderbolt'ом**, помогите ему выбраться из этой переделки.

Не обращайте внимания на **Destroyer**, Вам не нужно разрушать его, чтобы выполнить эту миссию. Если Вы убьете его, **Excalibur'ы** остановят запуск, а Вы замучаетесь делать попытки «в холостую».

Mission K3A: Пользуйтесь «-``````» и затем включите ускоритель и автопилот.

Прикажите фланговым атаковать.

Летите за **Longbow**, он нацелился на **Catscrash'а**. Используйте **Image Recognition** или **Leech**.

Mission 3B: Уберите **Thunderbolt'а**, чтобы расчистить заслон.

Нет необходимости разрушать крейсер, Ваша цель — 3 транспорта.

Сначала займитесь последним транспортом (т. е. камбузом), потом летите дальше вперед.

Mission K4A: Легче, чем K4B.

Маскировку Вы можете использовать только 4 раза.

У **Nav 1** уберите сначала **Hellcat**, и только потом транспорт.

Разгрузите **IFF** соды. Тогда **Dragon** будет дружелюбен с Вами.

У **Nav 2** сразу же уничтожьте хотя бы одного **Dragon'а**, пока они на экране обозначены как голубые точки (дружелюбно настроенные). Пользуйтесь ракетами **Leech**, если есть такая возможность.

Прикончите **Dragon'ов**, затем увеличьте энергию на двигателях и **Leech** оружии так, чтобы обезвредить транспорт **Black Lance**.

Снова установите энергию в исходную позицию сразу после расстрела транспорта, так как появится большое количество **Dragon'ов** после доков **Dekker**.

Не тратьте зря ракеты на транспорт.

Mission K4B: Эта миссия намного сложнее чем K4A, сильнее земной противник, Вашему кораблю тяжелее лететь.

На планете снесите **SAM-site**, затем **Hellcat'ов**, затем наземные турели, и потом запустите **MIP'ы**.

Или же используйте **nav-карту** чтобы долететь на автопилоте до вылета с планеты и перескочить через эту часть — это не повлияет на исход миссии.

Воспользуйтесь кодами **IFF** и убейте хотя бы одного **Dragon'а**, пока они на экране в виде голубых (дружелюбных) точек. Если возможно, используйте ракеты-**Leech**.

Закончите с **Dragon'ами**, затем перераспределите энергию на двигатели и оружие-**Leech**, так Вы сможете обезопасить транспорт **Black Lance**. Сделайте это немедленно, так как еще большее количество **Dragon'ов** появится после доков **Dekker**.

Mission LA: Используйте метод маскировки.

Для радарного буя Вам понадобится торпеда. Сначала уничтожьте буй.

У **Inv 1**, **Leech 2** 4 противника, используйте автоматические орудия или **Dumbfires** для буя.

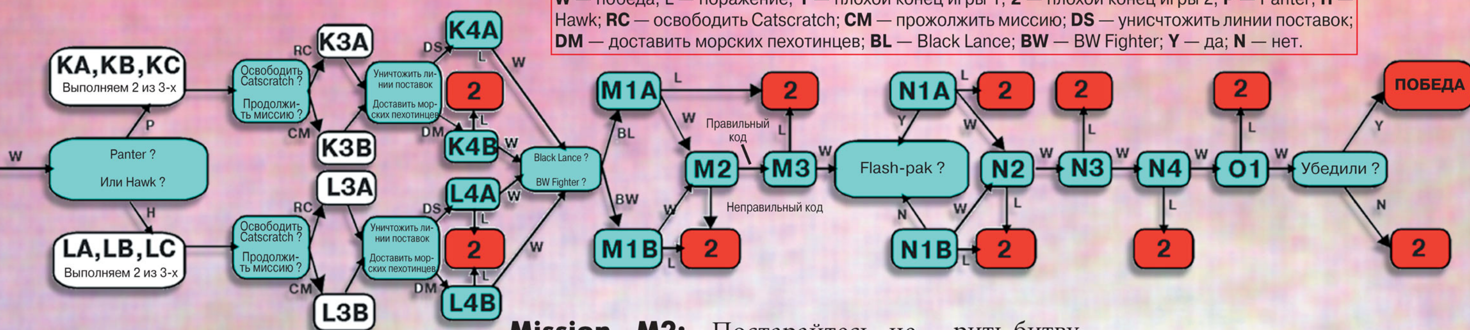












Mission LB: Действительно легкая миссия. Все, что Вам нужно — **Image Recognition** и **Heat Seekers**.

Защиты у завода нет. Вы можете поближе подобраться и открыть огонь, если Вы так зарабатываете свои очки, но не уничтожайте его.

Mission LC: Не отрывайтесь от транспортера так, чтобы не беспокоится о его турелях.

Mission L3A: Приказывайте ведомым атаковать.

Следуйте за **Longbow**, он увлечен **Catscratch'ем**. Используйте ракеты **Image Recognition**.

Mission L3B: Уничтожьте противников, затем стреляйте **MIPs**.

Уничтожьте транспорт, пока будете ждать момента, когда можно будет взять **MIPs**.

Mission L4A: У **Nav 1** сначала сбейте **Hellcats** — транспорт никуда не уйдет.

Затем летите прямо за крейсером и засыпьте его ракетами, или используйте **Leech**, заранее увеличив энергию на двигателях и пушках. Затем — **MIPs**.

У **New 2** уничтожьте **Dragon'ов** любым способом. Потом используйте ракеты **Leech** или увеличьте энергию двигателей и автоматов **Leech**, чтобы обезвредить транспорт.

Mission L4B: Летите за **Bearcats** неотступно. Вам нет необходимости волноваться за взрыв на борту корабля.

В **New 2** убейте **Dragon'ов** любым способом. Потом используйте ракеты **Leech** или увеличьте энергию на двигателях и автоматах **Leech** чтобы обезвредить транспорт.

Mission M1A/B: Если Вы летите на **Vindicator'е**, пользуйтесь ракетами **Image Recognition**. Вы столкнетесь с маскирующимися **Dragon'ами** и *Arrow*, эти ракеты последуют за вторым объектом, если первый замаскирован.

Вас ничто не остановит. Обязательно переговорите с **Pliers** и выберете «**Let me at these babies**».

Mission M2: Постарайтесь не пользоваться ракетами в **Inv 1**, тогда Вы сможете потратить их на **Dragon'ов** в **Nav 1**. Поскольку **Nav 1** — последнее место, где Вы встретите противника, Вы можете стрелять по желанию, чем захотите.

У Вас будет полный план для **M3**, но он будет точно таким же, какой Вы выбрали для этой миссии.

Mission M3: После того как Вы взлетели, замаскируйтесь и улетайте на автопилоте.

На входе в место прыжка уничтожьте **Dragons**.

Используйте торпеды для транспорта **Black Lance**, если они у Вас есть.

Mission N1A: Сначала летите за **Longbow**. Они попытаются расстрелять торпедами **Intrpid**.

В каждой точке перехвата Вы обнаружите корабли, не обращайте на них внимания.

Немедленно сделайте запрос о погоде и возможности приземлиться после того, как Ваша миссия будет выполнена.

Выполнить эту миссию сложнее, чем **N1B**, но если Вы доберетесь до **N4**, будет легче.

Mission N1B: Вы сможете выполнить эту миссию даже не используя **Flash-pak**. Если Вы не используете **Flash-pak**, Вы сможете использовать его в **N4**, в более сложной миссии. (Однако легче выполнить миссию **N1A**, чем **N1B** без использования **Flash-pak**).

Не обращайте внимания на противников и возвращайтесь на базу.

Если Вы не хотите использовать **Flash-pak**, Вы можете уничтожить базу двумя торпедами и большим количеством **Dumbfires**.

Сделайте это быстрее. Если Вы не поторопитесь, противники могут атаковать **Interpid**.

Mission N2: Первое по очередности дело для Вас — охранять **Interpid**.

Повторно используйте «**U**» для того чтобы сосредоточиться на ближайшем противнике. Это может ускорить битву.

Пусть Ваш ведомый атакует как можно быстрее.

Mission N3: Пользуйтесь экраном communications «**C**» чтобы передать каждому пилоту-союзнику приказ атаковать (Используйте **1**, **2**, **2**, **2**, **3**, **2** чтобы передать команды).

Дайте противнику подлететь к Вам поближе.

Полеты между Св. Елением и Везувием опасны.

Перейдите на **VGA**-режим, если миссия протекает слишком медленно, или выключите музыку.

Mission N4: Если Вы прошли **N1A** или не использовали **Flash-pak** в **N1B**, передайте **Pliers**, что хотите использовать его.

Если Вы используете **Flash-pak**, Вы должны положить его в склад на Везувии. Прежде чем закрыть его, выньте несколько турелей.

Если у Вас нет **Flash-pak**, попытайтесь прилететь на Везувий, атакуя склад полным залпом **Dumbfire** и торпед.

Если вы сначала уничтожите Везувий, Вам не нужно будет уничтожать всех противников.

Mission O1: Ваша задача — проскочить через защиту **Terran** в **Dragon**, добраться до **Assembly** и раскрыть операцию **Tolwyn's Black Lance**. **Seether** будет мешать Вам по пути к Земле. Вы должны победить его.

Inv 1: Пусть **Seether** приблизится для атаки и когда он раскроется, направьте на нос корабля поток огня. Когда он перестанет атаковать, выпустите ракету **Leech**, чтобы его уничтожить. Или, в самом начале, сделайте автоскольжение перед его носом и выпустите в него полный заряд.

Inv 2: Вы должны разрушить базу перед тем, как направиться к Земле, поэтому вы не можете просто облететь ее. Как только у Вас закончатся мины, используйте пушки и ракеты, чтобы взорвать базу. Торпеды тоже подойдут.



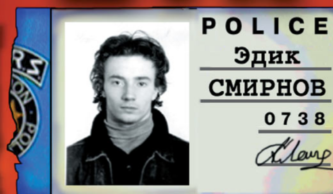
Материалы предоставлены фирмой ORIGIN System Inc.



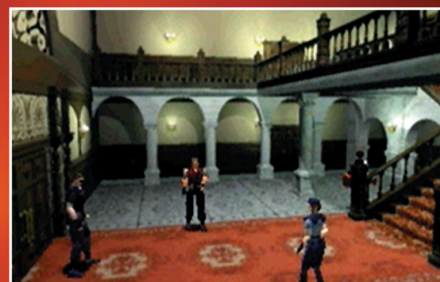


Resident Evil

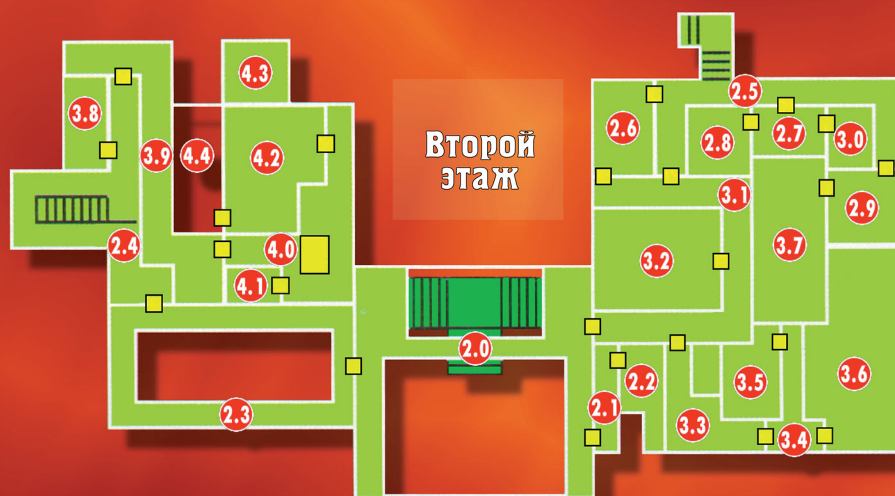
Resident Evil. CAPCOM. Прохождение за Jill Valentine







Первый и второй этажи

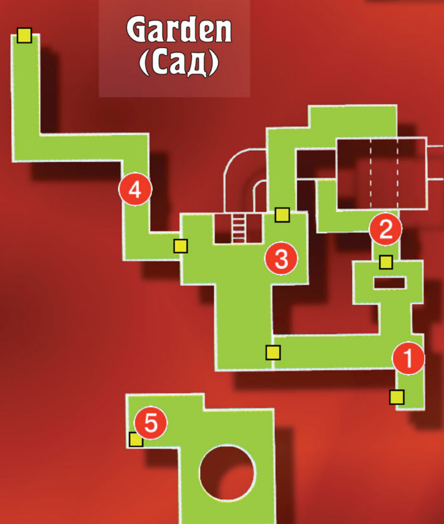




1 Комната. Стол по центру. Найти эмблему на стене. Взять ее.



2 Выйти в коридор. Слева от героя ход в небольшую комнату. Зомби догрызает *Kennetha*. Убейте зомби и обыщите труп *Kennetha*. Возьмите две обоймы и возвращайтесь в комнату **0**.





Флакон здоровья — используйте его для восстановления здоровья. Но делайте это с умом, так как он встречается нечасто.

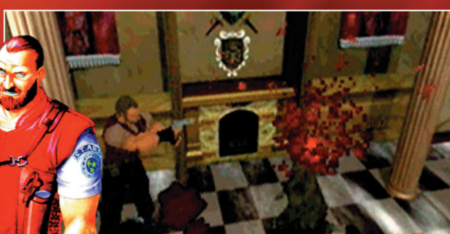


Травы. Зеленая поправит слегка ваше здоровье. Попробуйте смешать несколько трав.



Ink Ribbon — встречается нечасто. Необходима, чтобы сохранить игру.





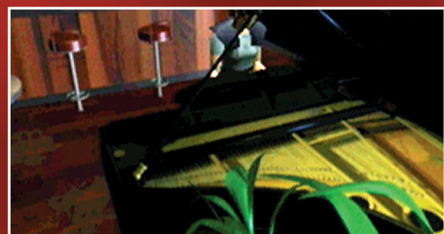
⓪ Получите отмычку от Вашего партнера.

③ Комната с картинами. Подо



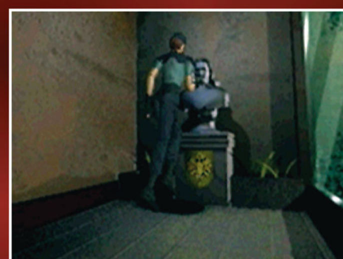
двиньте лестницу к статуе. На ней лежит план первого этажа. Возьмите его. Отодвиньте тумбочку, за ней проход в комнату ④.





④ На полу Вы увидите труп зомби. Убедитесь, что он мертв. Внимательно осмотрите комнату и найдите *Ink Ribbon*.

⑤ Откройте дверь в эту комнату отмычкой. Это комната с роялем и баром. Вы должны найти ноты. Попробуйте сыграть на рояле. Откроется дверь в потайную комнату ⑥.



⑥ Взять эмблему из пьедестала. Дверь за Вами закроется, но не бойтесь. Попробуйте вставить на это место старую эмблему.

② Идите через коридор в комнату ①.

① Вставьте эмблему в нишу в стене. Старые часы отъедут в сторону. Вы увидите тайник с ключом *(Mansion key)*.

⓪ Найдите печатную машинку. Возьмите две *Ink Ribbon*. Имея их Вы можете записать игру.

⑦ Исследуйте этот коридор, но будьте аккуратны. Под пустой тумбочкой Вы найдете обойму для пистолета.

⑧ В этом коридоре найдите зеленую траву. Возьмите ее и исполь-

План 4

План 5

Лаборатория В 3





Нож — полезен, когда Вас атакуют, но его эффективность очень ограничена.



Беретта — эффективен против зомби, менее полезен против других врагов.



Кольт и Ружье — намного сильнее беретты.





Гранатомет — очень мощное оружие. Стреляет гранатами, кислотой или огнем. Боезаряд к нему встречается нечасто, поэтому прибeрегите его для самых сильных врагов.





Обоймы для пистолета беретты и кольта встречаются достаточно часто.



Боезаряд для ружья — 7 патронов. Используйте разумно, потому что встречается нечасто.



Канистра для гранатомета — для стрельбы огнем. Встречается очень редко.
Канистра для стрельбы кислотой.
Боезапас гранат — для гранатомета. Наносят серьезный урон врагу. Также встречается очень редко.



зуйте для восстановления здоровья.

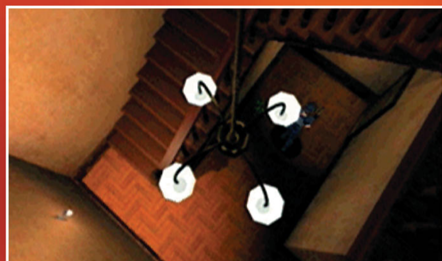
9 Осмотрите комнату.

10 Осмотрите комнату.

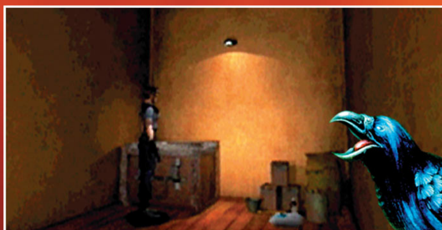


11 Здесь находится мощное оружие (*Shot Gun*). Возвращайтесь в комнату 10.

12 Это коридор. Здесь Вам надо уложить двух зомби.



13 Коридор с лестницей наверх. Не торопитесь, монстр подстерегает Вас.



14 Комната с пишущей машинкой. Здесь можно записать игру. Осмотрите комнату. В сундуке кое-что есть для Вас. Вы можете сложить ненужные вещи в сундук. Если Вы встретите где-либо по пути еще такой же сундук, Вы можете взять оттуда все, что туда положили. Захватите пакетик *Chemical*.

13 12 Проходные коридоры.

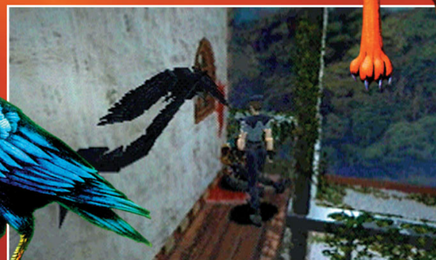
15 Холл с картинами. Расправьтесь с воронами. Нажмите кнопки за картинами. Если Вы нажали в правильном порядке, то сможете взять в тайнике *Star Crest*.

Порядок картин:

1. *Новорожденный. New born baby.*
2. *Младенец. A picture of an infant.*
3. *Мальчик. A picture of a lovely boy.*
4. *Молодой человек. A picture of a young man.*
5. *Мужчина средних лет. A picture of a tired middle aged men.*
6. *Старик. A picture of a bold looking old man.*



16 Для того, чтобы вставить *Star Crest* на место, Вы должны в первую очередь, убить собаку. В конце коридора Вы увидите специальные отверстия. Возвращайтесь в комнату 0.



0 Поднимитесь по лестнице на второй этаж дома.

2.2 Балкон дома. Возьмите гранатомет, который лежит рядом с трупом *Forresta*.

2.3 Уничтожьте двух монстров, найдите статую и столкните ее вниз на первый этаж в комнату 1. Проверьте, может в обломках есть что-то интересное.

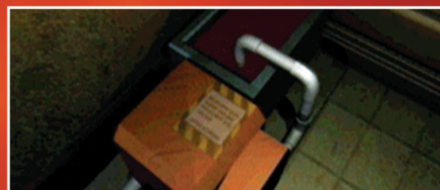
1 Найдите среди осколков статуи синий кристалл и возвращайтесь на второй этаж.

2.4 Убейте двух зомби и найдите лестницу вниз. Спускайтесь на первый этаж.

17 Убейте зомби.

18 Здесь Вы можете записать Вашу игру, сложить в сундук ненужные вещи и взять необходимые. Осмотрите комнату. Найдите Ink Ribbon.

19 Проходной коридор. Не расслабляйтесь, держите палец на спусковом курке.



20 Комната с фонтаном, из которого растет ужасный цветок и закрывает Вам проход к ключу. В фонтан вода попадает через помпу. Отравите



воду *Chemical* и цветок умрет. Возьмите ключ и соберите красную и зеленую травы.

21. Тигр с двумя глазами — красным и синим. Вставьте синий кристалл в глазницу. Откроется тайник. Возьмите из него Wing Crest.

16 Вставьте Wing Crest в отверстие в стене.

13 Поднимитесь на второй этаж.

2.5 Коридор с двумя монстрами. Убейте их.

2.6 Найдите книгу о травах. Из нее Вы узнаете все о применении трав.

2.8 Обыщите эту комнату. Здесь Вы обнаружите зажигалку, красную траву и обойму для пистолета.

2.9 Здесь Вы увидите камин. Разведите огонь. От жары на бумаге появится тайнопись. Вы получите план второго этажа.



3.0 В этой комнате Вы найдете *Ink Ribbon* и книгу *Reseacher's will*. Найдите кнопку и спустите воду в аквариум. Теперь можно найти гранаты для гранатомета. Идите на первый этаж.

22 Здесь находятся патроны для пистолета, *Keeper's Diary*. Будьте осторожны, дом кишит монстрами-зомби. Найдите патроны для ружья.

23 Здесь вы найдете обойму для пистолета, сломанное ружье, если посмотреть в столе, то получите патроны для ружья. Поднимитесь на второй этаж.



3.2 Оружейная комната. Попробуйте сдвинуть две статуи и поставить их на вентиляционные шахты в полу. Включите кнопку по центру. Теперь можно взять *Sun Crest*.



3.3 Здесь Ваш израненный товарищ попросит Вас принести ему серу *(Serum)*. Она находится на первом этаже в 18 комнате.

18 Найдите на полке пузырек с *Serum*.

3.3 Второй этаж. Отдать *Serum*, но Вы, к сожалению, опоздали... Возьмите радио. Обыщите тело Ричарда и возьмите обойму.

3.4 Проходной коридор. Осторожно — зомби!!!

3.5 Зажгите при помощи зажи-





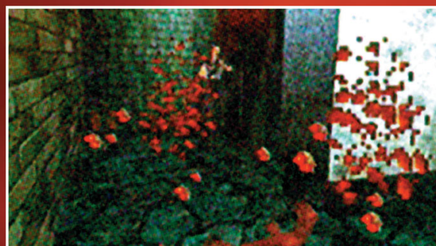
галки свечи. Возьмите *Ink Ribbon* со стола, обойму из шкафа. Также не забудьте найти гранаты.

3.6 Здесь вас ждет настоящий поединок! Подготовьтесь. Подберите последний ключ — *Moon Crest*. Найдите патроны для ружья.

24 Первый этаж. Найдите обойму для пистолета и ружья.

25 Вас ждет монстр-зомби. Возьмите *Ink Ribbon*. Соберите травы.

26 Вы на улице. Остерегайтесь собак!



16 У Вас все талисманы. Вставьте два оставшихся ключа *(Sun, Moon Crest)*. Дверь в другую комнату откроется.

27 Найдите изогнутую ручку *Crank*.

Сад (Garden)

1 Выйти в сад. Осторожно, сад стерегут собаки. Пройдите влево. там Вы найдете лифт и план сада. Собирайте все травы, которые встретятся на Вашем пути.



2 Вода не дает Вам перебраться на другую сторону. Поднимите плотину и спустите воду (используйте crank)

3 Спуститесь на лифте на нижнюю площадку, убейте двух собак, установите причину, почему не работает второй лифт.







Ключи. Они очень важны. Некоторые из них легко найти, с другими могут возникнуть проблемы.



Ворот. Пригодится в подземельях.



Деревянный щит — чтобы получить золотой. Золотой щит — положите в нужное место.



Камень используется, как ключ для статуи льва.



Ноты. Испотлуйте их у рояля.



Медальон Солнца. Медальон. Звезды. Медальон Луны. Медальон Ветра. Соберите все четыре, чтобы открыть секретную дверь.




Книги, записки, письма дают очень много полезной информации и могут содержать в себе полезные предметы.



Зажигалка — используйте ее для поджигания некоторых вещей.



Сера — полезна, когда Ваш товарищ отравлен. Мешок с землей — яд для растений.




МО (магнитооптические) диски и лента с видеоматериалами значительно облегчат жизнь.



Аккумулятор и сигнальная ракета — ключ к выходу наружу.

4 Проходной коридор. Собирая травы, не забывайте о собаках.

План 4

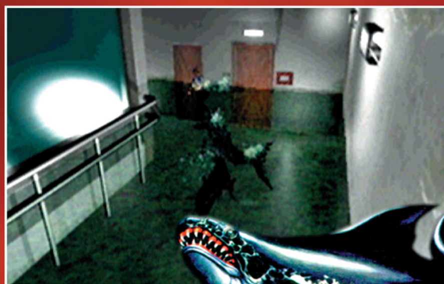
1 Проходной коридор. Соберите синие травы.
2 Возьмите флакон здоровья и гранаты.



1 Найдите в коридоре статую. Закройте пьедесталом статуи дыру в полу. Теперь монстр, живущий там, не будет Вас больше беспокоить.
3 Тут Вам снова придется пострелять. Захватите патроны для ружья. Найдите красную книгу *(Red Book)*.
4 Ванная комната. Обследуйте это помещение. Спустите из ванны воду. На дне Вы увидите *Room Key*. Возьмите его. Идите в комнату 5 через коридор 1.
5 В конце Вы увидите статую, отодвиньте ее и соберите зеленые травы.
6 Большой коридор. Не стойте здесь долго и не рассматривайте ничего. Возьмите ключ на столе, слева от героя, рядом с ульем. Идите в комнату с табличкой 002.



7 Комната с табличкой 002. План увидите на стене. Соберите патроны для ружья. Найдите книгу *Plant 42 Report*. Раздвиньте шкафы, Вашему взгляду откроется проход вниз. Запомните это место.
8 Осмотрите эту комнату.
9 Вы можете попасть внутрь комнаты, если наберете на клавиатуре кодового замка *3, 4, 5*. Здесь Вы найдете формулу, как уничтожить корень и растение.
10 Прежде чем начать исследование этой комнаты, обратите внимание на потолок. Найдите *Ink Ribbon* и обойму для пистолета.
7 Вернитесь в эту комнату и спуститесь вниз по лестнице. Исследуйте



подземелье. Вы не можете перебраться через воду. Скиньте в воду коробки, чтобы образовался проход на другую сторону. Перейдите воду по коробкам, соберите травы. Зайдите в воду, откройте дверь и исследуйте это помещение. Не забывайте, вода таит в себе опасность. Надеюсь, Вы нашли *Control Room*. Откройте эту дверь ключом (который, конечно, с Вами). Спустите воду — рубильник слева от входа. Найдите и нажмите кнопку.

Соседняя комната — какой-то склад. Здесь берите патроны для ружья, ключ, обойму для пистолета.

Поднимитесь вверх в комнату 11. Здесь Вы найдете *Ink Ribbon* и книгу *V-Jolt Report*. Вставьте *Red Book* в книжный шкаф. Шкаф отодвинется, открывая дверь в другую комнату.
12 В этой маленькой комнате возьмите гранаты. Предварительно убейте зомби.



13 Если Вы не смогли отравить корень на нижнем этаже (там же, где рыбы), то Вам необходимо расстрелять само растение. Завершив эту миссию, возьмите ключ *(Mansion Key)* из камина.

Идите в основное здание.

Первый этаж

28 Возьмите *Doom Book* и патроны к револьверу.
13 Здесь Вас ждет записка от Вашего партнера.
14 Возьмите патроны для ружья, гранаты, жизнь. Поднимайтесь наверх по лестнице на второй этаж дома.

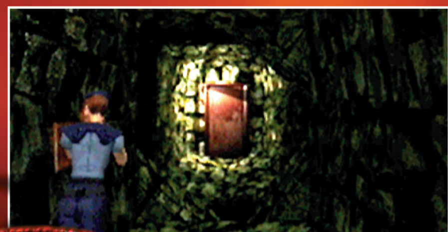
3.7 Здесь Вас подстерегает змей-дракон. Будьте аккуратны — его яд прожигает дыры в полу. Спуститесь по веревке и посмотрите, что там внизу. Ваш напарник принесет Вам *Pass Number.*
3.8 Используя *Mansion Key* отоприте дверь в эту комнату. Это комната с охотничьими трофеями. Соберите патроны к ружью и револьверу. Книгу *Orders.* Осмотрите эту комнату еще раз, предварительно погасив свет. Спуститесь вниз по лестнице на первый этаж дома. Направляйтесь в комнату 21.
21 Вставьте в тигра второй глаз. Теперь у Вас есть револьвер. Поднимитесь обратно на второй этаж и найдите кодовый замок. Введите код.
3.9 Здесь кроме полезных трав, находится еще кое-что.
4.1 В этой комнате находится аккумулятор для лифта и гранаты.
4.2 Патроны к револьверу, книга *Scrap Book*. Остерегайтесь зомби. Отодвиньте шкаф. За ним проход в другую комнату.
4.3 Здесь находятся обойма для пистолета и *Ink Ribbon*. Дойдя до окна Вы увидите вертолетную площадку.
4.4 Судя по всему Вы в библиотеке. Найдите кнопку и нажмите ее. Вы зажгли лампу. На освещенное место подвиньте статую. Тайник теперь открыт. Возьмите дискету.

Вернитесь в сад. (*Garden*)
3 Вставьте аккумулятор.
2 Перекройте плотину

Вернитесь в дом на второй этаж.
3.7 По веревке спуститесь вниз. Отодвиньте могильный камень и спуститесь еще ниже. Исследуйте это подземелье, здесь есть интересные находки. Вы можете выйти отсюда в коридор 2 первого этажа.

Вернитесь в сад.

Используя лифт с 1 попадите на площадку 3. Здесь за водопадом проход в подземелье *(План 5)*.
1 Дверь вправо от героя. За дверью Вас ждет напарник. Найдите гранаты и здоровье.
2 Найдите Вашего товарища



Энрико. После его смерти обыщите тело. Выходя отсюда подберите *Crank* — изогнутую ручку.

3 Здесь найдите отверстие под *Crank*. Теперь доступ



в подземелье открыт.

4 Найдите огромный круглый камень. Когда он покатится на Вас, прячьтесь, иначе он Вас раздавит. Возьмите из тайника гранаты.

5 Камень врезался в стену и пробил в ней дыру. Осмотрите это место.

6 Здесь Вы найдете серьезного соперника — гигантского паука. Убив его, осмотрите помещение. Тут есть нож и *Ink Ribbon.*

7 Здесь можно записать игру. Осмотрите эту комнату и соберите все полезные вещи.

8 Лифт, не торопитесь пользоваться им.

9 Укройтесь еще от одного катящегося камня. Теперь Вы можете взять дискету и план подземелья. Найдите отверстие под *Crank* и откройте доступ в потайные комнаты.

10 Пододвиньте статую на выделенный квадрат на полу. Возьмите из тайника *Doom Book II.* Внимательно рассмотрите Ваши книги *(Doom Book).* Достаньте медали, используя функцию *Check.*

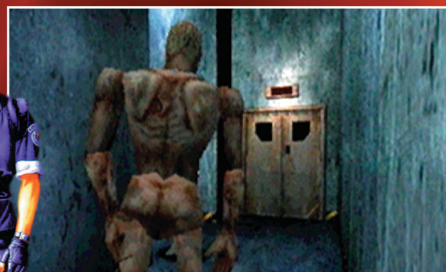
Теперь Вы готовы к последнему путешествию. Доберитесь на лифте 8 до площадки 5 *Garden.*

5 Соберите травы. Вставьте медали в боковые отверстия на фонтане. Вода уйдет из фонтана и перед Вами откроется ход вниз. Садитесь в лифт и



приготовьтесь к последнему уровню.

B1. Здесь расположен экстренный выход. Спуститесь вниз по лестнице.





B2. Осмотрите этот этаж, собирая нужные вещи. Не забудьте взять дискету. Спуститесь вниз по лестнице на **B3**.

B3

1 Здесь Вы пополните свой боезапас (патроны для пистолета). Найдите траву и книгу *Researcher's Letter*, содержащую коды компьютера. За шкафом расположен переключатель освещения на ультрафиолет.

2 Вы снова в коридоре.

3 Проходной коридор. Найдите в щели у пола *Ink Ribbon.* Уничтожьте врагов.

4 Только одна единственная комната Вам доступна. Здесь Вы найдете видеоматериалы *(Slides).* Смело садитесь за компьютер и попытайтесь открыть оставшиеся двери, разблокировав электронные замки. Пароли: *John* — первый пароль, *ADA* — второй пароль, *Mole* — последний пароль.

5 Теперь Вы имеете доступ в это помещение. Уничтожьте зомби. Здесь Вы отыщите *Fax (книга), Ink Ribbon*, кодовую машину (вы получите первый код — *pass code 01*, Вам необходимо только вставить дискетку).

2 В этом коридоре находится специальный замок. Введя три кода *(Pass Code)*, дверь в другие помещения откроется.

B2. Здесь Вы можете просмотреть Вашу находку *(Slides).* Узнайте все об охранной системе *(книга Security System)* и возьмите очень важный предмет, предварительно нажав кнопку на стене, — ключ Lab Key.

6 Чтобы открыть эту дверь, используйте *Lab Key.*

7 Очень похоже на операционную. Возьмите патроны для ружья. Закройте круглые отверстия-решетки в полу деревянными ящиками. Лестницу подвиньте к стене. Теперь Вы можете при помощи вентиляционной шахты попасть в другую комнату.

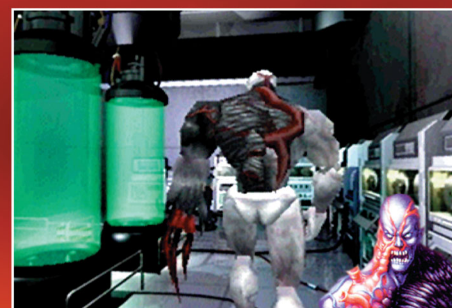
8 Морг. Берите патроны для револьвера и *Pass Code 02.*

2 отнесите *Pass Code 02* к замку. Вам нужен еще один код.

9 Найдите дверь с красной эмблемой на полу. Здесь находится генератор энергии — *Power Generator.* В этих помещениях Вам необходимо найти последнюю кодовую машинку и получить код *(Pass code 03).* Включите энергию лифту и найдите кнопку включения энергии для отдельных районов.

2 Теперь Вы имеете последний код и можете исследовать помещение 10.

Вы включили питание лифта, так что можете ехать вниз в лабораторию.



Лаборатория

Здесь находится творение человеческого разума — совершенное биологическое оружие. Будьте с ним очень аккуратны.

Когда Вы услышите рев сирены, бегите на выход, но не забудьте о Ваших партнерах.



B1. Здесь находится экстренный выход. Бегите к площадке вертолета. Найдите сигнальную ракету и запустите ее. Вот уже слышен звук и показался сам вертолет...

Вот такой счастливый конец!





Секреты

Betrayal at Krondor. 7th Level

Вот несколько кодов, которые помогут Вам продвинуться в этой игре. На карте нажмите и держите около трех секунд ALT - Правый SHIFT и ~, и появится сундук. В нем Вы найдете вещи, необходимые для завершения данной главы и средства для лечения героя. Просто используйте этот код в сочетании с кодами уровней, и у Вас не возникнет проблем ни с одной частью игры:

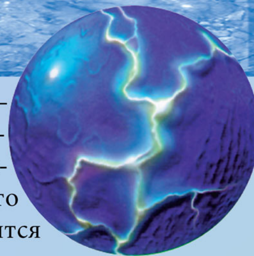
Глава 1: 6478
Глава 2: 9216
Глава 3: 7702
Глава 4: 2132
Глава 5: 5052
Глава 6: 0680
Глава 7: 0194
Глава 8: 4743
Глава 9: 9995



Descent 2. Interplay



WHAMMAZOOM — переход на другой уровень.
ERICAANNE — мощное оружие.
MOTHERLODE — полное вооружение и боезапас..
CURRYGOAT — все ключи.
JOSHUAAKIRA — полная карта.
ZINGERMANS — неуязвимость.



PIGFARMER — если Вы играете с уменьшенным окном, то на рамке появятся странные головы.
GODZILLA — Вы можете убить роботов просто врезаясь в них.

Duke Nukem 3D. 3D Realms. Shareware версия.

dnallen — произносит сообщения.
dnkroz — непобедимость.
dnclip — прохождение сквозь стены.
dncosmo — другое сообщение.
dnhyper — быстрый герой.
dnskill# — установление уровня сложности.
dnitems — усиление энергии.
dncashman — деньги, когда Вы нажимаете кнопку использования.



dnview — расширенный вид.
dnscotty## — переход на другой уровень (эпизод, уровень).
dnstuff — все виды оружия и усиление энергии.
dncornholio — еще одна непобедимость.
dni — включение прицела

Hexen. ID Software



Используйте эти коды для уничтожения монстров. Они должны сработать на полной версии игры. Коды не будут работать на высшем уровне сложности или при игре нескольких игроков.

clubmed — максимальное здоровье
casper — отключение режима clipping
mrjones — показывает номер версии
visit## — переход на уровень 01-31 или 41

Fury 3. Microsoft Home

Мы уже размещали коды к Fury 3 в мартовском номере. А вот еще несколько дополнительных, которые помогут Вам в этой игре.

GIVITIUP — все виды оружия
WORMIT# — переход на уровень #
TUFENUF — защита

Destruction Derby. Psygnosis

Чтобы отключить во время игры режим повреждения машины, когда Вы начинаете чемпионат, введите имя !DAMAGE!

Screamer. Virgin



Введите эти коды на экране меню:
MONTY — замена графических помех.
ABURN — все остальные машины становятся Bullet Cars. Помните, что этот код нельзя отменить без перезагрузки игры.
Остальные коды к этой игре Вы можете найти в номере журнала за май/июнь.

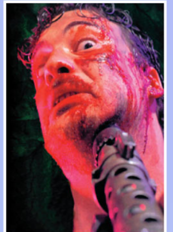


Strife. Velocity

GPS — показывает местоположение.
SPIN — изменение музыки.
OMNIPOTENT — непобедимость.
BOOMSTIX — все виды оружия.



JIMMY — даст Вам некоторые ключи.
PUMPUP — даст энергию.
ELVIS — отмена режима clipping.
RIFT## — переход на уровень 01-32.
STONECOLD — убивает всех монстров на уровне.
DONNYTRUMP — дает 300 единиц золота.



Syndicate. Electronic Arts

Назовите Вашу команду одним из следующих кодов, чтобы код сработал:
To the Top: попробуйте и Вы увидите, что он Вам даст.
Rob a Bank: деньги.
Nuk Them: возможность выбрать любую страну на карте.

В сигнальном номере журнала Вы найдете еще несколько кодов к этой игре.

Wing Commander 4. Origin



Если Вы хотите побыстрее выполнить миссии, то сделайте следующее:
Когда Вы начнете игру, быстро введите wc4 chicken, что сделает доступным режим кодов.
Затем, во время игры нажмите Ctrl+alt+w, чтобы уничтожить всех врагов на радаре.



Command & Conquer. Virgin

Этот код для тех, кто играет в игру по сети или модему.
Постройте две башни для хранения тибериума, но разместите только одну из них. Подождите, пока первая практически полностью будет заполнена тибериумом, затем поставьте вторую башню и продайте первую. Компьютер даст Вам деньги за весь тибериум первой башни, а затем поместит весь этот тибериум во вторую.



Championship Manager 2. Domark

Чтобы стать международным менеджером, не прикладывая особых усилий, выберите любую команду, и когда спросят Ваше имя, введите имя настоящего менеджера:
England — Terry Venables
Scotland — Craig Brown
Rep of Ireland — Brian Hamilton
Wales — Bobby Gould

Whiplash. Interplay.



SUPERMAN — Ваша машина непобедима.
CUPWON — Просмотреть конец чемпионата.
CINEMA — Игра с расширенным экраном.
MREPRISE — Призовые уровни.
MRFROSTY — Скользкие дороги.
WARGATE — Машины телепортируются с места на место во время гонок.





Секреты

Return Fire: Maps O' Death. Prolific Software. Коды

Один игрок.

2 уровень —	😊 ☕ 🐦 🦋
3 уровень —	❤ ☕ ❤ ☕
4 уровень —	🌂 🐇 🧸 🍀
5 уровень —	❤ 🌂 🍀 ☕
6 уровень —	🐦 🦋 😊 🌼
7 уровень —	🦋 ❤ 😊 🦋
8 уровень —	🍀 🌼 ❤ ☕
9 уровень —	😊 🧸 ❤ ☕

Два игрока.

2 уровень —	🧸 😊 🍀 🐦
3 уровень —	🌼 🍀 🍀 🌼
4 уровень —	❤ 🌼 ❤ 🧸
5 уровень —	☕ 🍀 🐇 😊
6 уровень —	😊 🌂 ❤ 🐦
7 уровень —	🐇 ❤ 🌼 🌂
8 уровень —	🦋 🌂 ☕ 😊
9 уровень —	🦋 🐦 🐇 🧸

DOOM. Art Data Interactive. Коды

Прежде всего, Вы должны быть в середине игры. Теперь нажмите одновременно кнопки паузы и использования. Это должно вывести Вас на экран карты. Находясь здесь, не ставьте игру на паузу, а то коды не сработают.

Вся карта — Левый Шифт, Правый Шифт, Правый Шифт, А, Влево, Влево, Вверх, А, С.

Все предметы и монстры на карте — Левый Шифт, Правый Шифт, Правый Шифт, Вправо, Вверх, В, В, Влево, Правый Шифт.

Режим GOD — Вверх, Вправо, А, В, А, Вниз, А, Левый Шифт, Левый Шифт.

Все виды оружия и боезаряд в 500 единиц — А, Влево, А, В, А, Вправо, А, С, А.

Выбор любого уровня — Левый Шифт, Вверх, С, С, Правый Шифт, Вниз, А, Влево, Влево.

Увеличение размера экрана в два раза (может не сработать) — Вверх, Вправо, Левый Шифт, Вверх, Вправо, Вправо, Правый Шифт, А.

Daedalus Encounter. Panasonic. Выбор любого уровня

Введите следующий код для выбора любого из 36 уровней в этой игре. На экране главного меню нажмите одновременно кнопки: X, P, A, B, C. Теперь, когда Вы высветите опцию «Jump To», Вы можете выбрать любой уровень.

PO'ed. Any Channel. Выбор уровня

В главном меню нажмите и отпустите кнопки L, R и Вверх. Теперь нажмите кнопку А, чтобы начать новую игру. В меню уровня сложности (Difficulty) нажмите и отпустите кнопки L, R и Вниз. Выберите уровень сложности. Теперь нажмите кнопку В на экране «Begin Transmission». Теперь Вы можете выбрать уровень и начать игру, нажав кнопку А.

Непобедимость.

Во время игры после того, как Вы получили ракетную установку (Rocket launcher), нажмите С, С, чтобы высветить Ваш оружейный инвентарь. Нажмите и держите кнопку А и нажмите кнопки L и R. Должна появиться надпись «Kneel Before Me», которая подтверждает, что код сработал. Можете начинать играть.

Star Fighter. 3DO

В этой игре некоторые комбинации собранных кристаллов дают игроку много интересных и полезных возможностей. Вот некоторые из них:

🔺🔷🔺🔷 — увеличение Multi Missle на 10

🔺♦🔺♦ — увеличение Mega Bomb на 15

🔺🔺 — увеличение A.T.A. на 10

🔷🔷 — увеличение A.T.G. на 10

♦♦ — увеличение лазера

🟨🟨 — усиление защиты

♦🟨 — усиление контроля

🔺🟨 — усиление двигателя

🔷🟩 — увеличение E.G.M.

🔺🟩🔺🟩 — увеличение Beam Laser на 250

✦✦✦♦ — мега корабль

✦✦✦✦ — в случайном порядке перемешивает символы.

BattleSport. 3DO Studio

Этот код не даст Вам ничего существенного, но проделайте его для развлечения. Выберите игру одного игрока и введите HAWKIN на экране ввода имени. Вы услышите секретную шутку об основателе 3DO, Trip Hawkins.

Primal Rage. Time Warner. Удары

Armadon



Удары:

1. B+C (Вниз, Вверх)
2. B+C (Влево, Вверх, Вправо)
3. Шифт (Влево, Вправо, Вниз)
4. Шифт (Влево, Вверх)
5. C+ Шифт
6. A+B

Смертельные удары (Fatality):

1. A+B+C+Шифт (Вниз, Влево, Вверх, Вниз)
2. A+B+C (Вниз, Вниз, Вниз, Вниз, Вверх) (на близком расстоянии)
3. Шифт (Вправо, Вниз, Влево, Вправо, Вправо)

Chaos



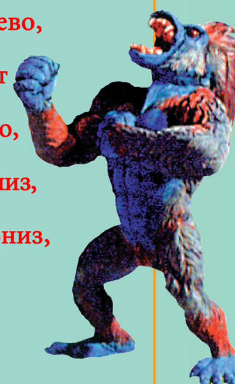
Удары:

1. A +C (Вправо, Вправо)
2. B + C (Вниз, Вправо, Вверх, Влево)
3. A, Шифт (Вверх, Вправо)
4. B, Шифт (Влево, Вправо)
5. A + B
6. C + Шифт
7. C + Шифт + Вниз

Смертельные удары (Fatality):

1. A + B + C + Шифт (Вправо, Вправо, Вправо, Влево, Влево, Влево)
2. A + B + C + Шифт (Вниз, Вправо, Вверх, Вниз, Вправо)
3. A + C (Вниз) и B+ Шифт (Влево, Вправо, Влево, Вправо)

Blizzard



Удары:

1. B + Шифт (Влево, Вправо)
2. A + B + Шифт (Влево, Вправо)
3. A + Шифт (Вправо, Вниз, Влево, Вверх)
4. A + B + Шифт (Вниз, Вверх)
5. B + C (Вправо, Вниз, Влево, Вверх)
6. Прыжок + B+ C
7. A + B
8. C + Шифт
9. C + Шифт + Вниз

Смертельные удары (Fatality):

1. A + B + C + Шифт (Вниз, Вправо, Вверх, Вниз, Вверх)
2. A + B + C + Шифт (Вниз, Вниз, Вниз, Вниз, Вверх) (с близкого расстояния)
3. A + B + Шифт (Вниз, Вниз, Влево, Вверх, Вправо)
4. A + B + C + Шифт (Вниз, Вниз, Вниз, Вниз, Вверх)

Diablo



Удары:

1. A +C (Вниз, Вправо)
2. B + Шифт (Вверх, Влево, Вниз, Вправо)
3. A, Шифт (Вверх, Вправо, Вниз)
4. B + C + Шифт (Вверх)
5. A +Шифт (Вниз, Вверх)
6. A + C (Вверх, Вправо)
7. A + B
8. C + Шифт

Смертельные удары (Fatality):

1. A + C + Шифт (Вверх, Вниз, Вверх, Вниз, Вниз) (с близкого расстояния)
2. A + B + C + Шифт (Вверх, Влево, Вниз, Вправо)
3. B + C + Шифт (Вправо, Вправо, Вправо, Вправо, Вправо)

Vertigo



Удары:

1. A + C (Вправо, Вправо)
2. B + C (Влево, Влево)
3. B + Шифт (Вниз, Вниз)
4. B + C (Вправо, Вправо)
5. A + B
6. C + Шифт

Смертельные удары (Fatality):

1. A + B + C+ Шифт (Влево, Влево, Влево, Вниз, Вправо)
2. B + Правый Шифт (Влево, Влево, Влево) и A + C (Вправо, Вправо)
3. B + Правый Шифт (Влево, Влево, Влево) и A + C (Вверх, Вверх)

Sauron



Удары:

1. A + C (Вниз, Вверх)
2. A + C (Влево, Вправо)
3. A + B + Шифт (Вверх, Вниз)
4. B + C + Шифт (Вправо, Влево)
5. A + B
6. C + Шифт

Смертельные удары (Fatality):

1. A + B + C + Шифт (Вверх, Вниз, Вверх, Вниз, Вниз) (с близкого расстояния)
2. A + C (Вниз, Вниз) и B + Шифт (Вверх, Вверх)
3. A + B + C+ Шифт (Влево, Вправо, Влево, Вправо, Влево)

Talon



Удары:

1. B + C (Влево, Вверх, Вправо)
2. B + C (Вправо, Вниз, Вправо)
3. A + Шифт (Влево, Вниз, Вправо)
4. A + C + Шифт (Вниз, Вправо)
5. B + Шифт (Влево, Вправо)
6. B + Шифт (Вниз, Вправо)
7. A + C (Вправо, Влево)
8. A + B
9. C + Шифт

Смертельные удары (Fatality):

1. A + B + C + Шифт (Вправо, Влево, Вверх, Вниз)
2. A + C + Шифт (Вправо, Вниз, Влево, Вверх, Вниз)
3. A + Шифт (Вправо, Вниз, Влево, Вверх)





Секреты

Firestorm: Thunderhawk 2. Core Design. Коды миссий

Arms Running
1 — PVH7CVEVEBDU44I
2 — DRHVSV93EFDQ5LQ
3 — 3BH3SV6QEJD24UA
Южная Америка 2: Stealth Down
1 — 63G1SU4AAVTE5DQ
2 — SFGTSU96AVTA4RI
3 — U7GTSU96AVTM5M2
Центральная Америка: Recapture Town
1 — BFGPS1JUI7QE51Q
2 — DRGPS1MQI7QA4L2
3 — SFGPS1IMJBQMS6I

Средний Восток: Recapture Territory
1 — 4VHVS7TEQNDE4OA
2 — 77HBS6N6QNDA51A
3 — 23G1S69QQRDM4H2
Средний Восток: Oil Dispute
1 — BFF9S1FU7HUE49Q
2 — CJF1S1667LUA5DI
3 — FFF0S16P7PUM47A
4 — HRF0512L7TUISIQ
Южный Китай:
1 — URGPS1IA3BUE5QA
2 — M3F9S1LQ3FUA4NA
3 — ONF9S1FU3FUM4JA



Gex. Crystal Dynamics. Коды

Чтобы ввести эти коды, поставьте игру на паузу и нажмите и держите R1, теперь введите код.
Бесконечное количество жизней — Вверх, Круг, Треугольник, Вниз, Вправо, Квадрат, Вниз.
Огненные шары — Крест, Вверх, Вправо, Вверх, Вправо, Вправо.
Ледяные шары — Круг, Круг, Влево, Вниз, Круг, Вверх, Вправо.
Электричество — Вправо, Влево, Вправо, Круг, Треугольник, Вправо, Круг, Вниз, Вправо.
Непобедимость— Крест, Квадрат, Вниз, Вниз, Вверх, Вниз, Вправо.
Супер прыжок — Крест, Круг, Вверх, Вверх, Вниз, Вправо, Вправо.
Коды уровней. Чтобы их ввести, войдите в экран паролей, расположенный в главном меню и введите код.

Cemetery
1 — SVZFKHGP
2 — BXRFYHGP
3 — ZVTCYHGP
Jungle
1 — KXVKRHKP
2 — CVHCSHKP
3 — SVKLPHKP
4 — CVBLPHKP
Toonville
1— RVTCSHGP
2 — XVVBRHKP
Kung Fu Land
1 — YTCHPHKP
2 — ZTDHPHKP
3 — DXVGRHKP
Rezopolis — GYVYRHKP.

Чтобы попасть на секретную планету X, на экране заставки выберите опцию Password и введите код: RYYRYXKB. Вернитесь на экран заставки и начните игру. Теперь у Вас есть доступ ко всем уровням на планете X.

Goal Storm. Konami

Чтобы сыграть за специальную команду от Konami, на экране с двумя футболистами и надписью Press Start введите следующий код: Вверх, Вверх, Вниз, Вниз, Влево, Вправо, Влево, Вправо, Крест + Круг.
Попробуйте ввести код на первом джойстике, а при следующей игре — на втором. В зависимости от того, на каком джойстике был введен код, будет меняться одежда игроков.

Jumping Flash ! Sony. Начать игру с любого уровня.

На экране заставки введите следующий код, чтобы начать игру с любого уровня: Вверх, Вверх, Вниз, Вниз, Крест, Крест, Влево, Вправо, Влево, Вправо, Крест, Треугольник, Крест, Треугольник.
Если Вы все сделали правильно, то экран станет красным. Теперь нажмите кнопку Start и при помощи стрелок джойстика Вправо и Влево выберите любой уровень.

Kileak the Blood. Sony

Если Вы хотите начать игру с полной экипировкой, то следуйте нижеприведенной инструкции.
На экране заставки нажмите Круг 6 раз, затем вращайте стрелки джойстика по часовой стрелке 3 раза, начиная с Вправо. Потом нажмите Треугольник, Квадрат, Квадрат, Треугольник, Крест и нажмите Start.

NBA Jam TE. Acclaim. Коды

Чтобы увеличить силу своих игроков, введите: Вправо, Вправо, Влево, Вправо, Крест, Крест, Вправо.
Чтобы усилить свою защиту, введите: Вправо, Вверх, Вниз, Вправо, Вниз, Вверх.
Для ввода следующих кодов необходимо сделать следующее. Выберите команду и, когда на экране появится надпись «Tonight's Matchup», быстро, как минимум 5 раз, введите код, который Вы хотите использовать, перед тем, как появится надпись «Loading Game».
Режим больших голов — Квадрат, Крест, Круг, Треугольник.
Режим огромных голов — Квадрат, Треугольник, Круг, Крест.
Режим игроков-гигантов — Треугольник, Крест.
Режим игроков-детей — Квадрат, Круг.

DOOM

В прошлом номере мы напечатали коды к первым 30 уровням. В этот раз мы помещаем коды к оставшимся основным уровням, а также к пяти призовым уровням.

31 — C0W1!QNJQS
32 — VM!3V1D3DB
33 — W394W2DMFC
34 — ZQ58ZKJRKH
35 — Z758ZKJ8KH
36 — 5C2V3DQBNL
37 — NCKBLX7V53
38 — 1Q580FCRKH
39 — HTMSKZZ9Z1
40 — WS58ZKCRKH
41 — CSNRG2W820
42 — WT670JBQJG
43 — DQLTJ1Y!02
44 — 2N94VFFMFC
45 — CQLTJ0Y!02
46 — WR492GDSGJ
47 — PFFGXH3777
48 — JWCJV2X479
49 — CJJTM35964
50 — M!T174XZXV
51 — 5770MX2CDF
52 — YJLW3PPCPM
53 — DKKBLM58J3
54 — 7L3!266DJK

Призовые уровни:

55 — CKHDP33X35
56 — OJ1W3PRCPM
57 —WVX07TT0TR
58 — XDV29SRKRT
59 — 644YL1Q9GJ



Loaded. Interplay. Максимальная мощность оружия



Нажмите и держите около 10 секунд кнопки L1 и R1. После этого нажмите: Вниз, Вправо, Вниз, Вправо, Треугольник. Нажмите кнопку X, чтобы увеличить мощность оружия, и нажмите Start.

Theme Park. Electronic Arts. Деньги

Этот код даст Вам огромное количество денег. Когда игра спросит Вас о Вашем прозвище, введите BOVINE и выйдите. Затем установите остальные опции и начните игру. На экране парка (Park Screen), где Вы видите вход, нажмите и держите Квадрат, Крест и Круг.

Agile Warrior. Virgin Interactive. Коды

Введите эти коды во время игры и Вы будете обладать практически неограниченными возможностями. Просто нажмите Start, чтобы поставить игру на паузу, и введите код.
Неуязвимость: Влево, Квадрат x 4, Вверх, Треугольник x 3, Вправо, Круг, Вниз, Крест, Треугольник x 3, Квадрат.
Максимальное топливо и вооружение: Влево, Квадрат x 4, Вверх, Треугольник x 3, Вправо, Круг, Вниз, Крест, Треугольник x 3, Круг.
Максимальный боезапас: Влево, Квадрат x 4, Вверх, Треугольник x 3, Вправо, Круг, Вниз, Крест, R1 x 4, L1 x 4, R2 x 4, L2 x 4.
Режим Hover: Влево, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Вверх, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Вправо, Круг, Вниз, Крест, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Крест.







Секреты

Johnny Bazookatone. U.S.Gold

На экране пароля введите ТАЕНС, чтобы получить неограниченное количество жизней и чтобы перейти к следующей секции каждого уровня. Следующие коды помогут Вам начать игру с любого уровня:

2 (Hotel) — WALKER

3 (Kitchen) — OVERTIME

4 (Hospital) — VILLA

5 (Penthouse) — ENDBOSS

Street Fighter Alpha. Capcom. Секретные герои

Войдите в экран выбора героя, нажмите и держите кнопки L и R, выберите знак вопроса и введите следующие коды:

Bison — Назад, Назад, Вниз, Вниз, Назад, Вниз, Вниз, затем нажмите одновременно X и Y.

Akuma — Назад, Назад, Назад, Вниз, Вниз, Вниз и одновременно X и Y.

Dan — быстро нажмите Y, X, A, B, Y или Y, B, A, X, Y.

Чтобы Ryu и Ken одновременно сразились против Bison сделайте следующее. На экране выбора игры выберите режим аркады с объединением первого и второго игрока. Оба игрока должны нажать и держать кнопки L и R и нажать Вверх, Вверх. Теперь отпустите кнопки L и R, и первый игрок нажимает Вверх, Вверх, X, а в это время второй игрок нажимает Вверх, Вверх, Z. Если все сделано правильно, то вы оба будете перенесены прямо на поле сражения.

Virtual Hydlide. Altus

Прежде всего создайте новый квест. Игра спросит создать ли мир «randomly» или «with code». Выберите «Create world with code», и когда она спросит код, введите либо SWORD, либо ARMOR, либо HYDLIDE. Каждый из этих кодов даст Вам разные предметы, но Вы не можете использовать все коды одновременно. Все эти предметы будут находиться на кладбище. Чтобы попасть туда, посмотрите на карту и двигайтесь в направлении белого мигающего креста.

Darius Gaiden. Taito

Уровень сложности, продолжительная стрельба.

Введите следующие коды на экране Game Start/Option. Первый код даст Вам возможность выбрать сверхлегкий (Very Easy) или ненормальный (Abnormal) режим. Нажмите и держите кнопку X и нажмите Z, C, L, B, Влево, R, L. На экране опций (Option) должны добавиться еще два уровня сложности.

Следующий код даст Вам возможность продолжительной стрельбы.

Во время игры нажмите и держите кнопку B и нажмите Y, Вправо, Влево, X, Z, L, R.

Clockwork Knight 2. Sega

В этой игре очень много секретных призовых мини игр. Чтобы получить к ним доступ, введите следующий код: Вверх, Вверх, Вправо, Вправо, Вниз, Вниз, Влево, Влево, X, Y, Z.

Sega Rally Championship. Sega

Этот код сделает доступным одну секретную трассу. В главном меню выберите «Time Attack» и одновременно нажмите и держите кнопки X и Y. Теперь нажмите три раза C (по одному разу на каждом экране). Теперь в Вашем распоряжении есть еще одна трасса под названием Lake Side.

Virtua Fighter 2. Sega. Дополнительные опции

Чтобы сделать доступным секретный экран с дополнительными опциями (Option+), необходимо сразиться со всеми противниками, включая босса Дюраля. Когда появится экран с поздравлением (Congratulations), вернитесь назад в меню опций. Теперь нажимайте кнопку R до тех пор, пока не появится секретный экран. Здесь Вы можете выбрать уровень, изменить размер ринга и так далее.



МНЕНИЕ 5

SONY PLAYSTATION — **PO'ed** — Accolade



SONY PLAYSTATION — **Resident Evil** — Capcom



SONY PLAYSTATION — **Assault Rigs** — Psygnosis



SEGA SATURN — **Bug!** — Sega



Алена



Любимая игра — Eye of The Beholder на PC. Вообще любит игры RPG, типа StoneKeep.

PO'ed. **Звук.** Обычный звук и звуковые эффекты, ничего сверхпривлекательного. **Графика.** Могла бы быть и получше. **Игровые возможности.** Вообще игра интересная, продуманный сюжет и герои. **Управление.** Плоховатое, слегка неудобное.

Resident Evil. **Звук.** Сногсшибательные звуковые эффекты. Очень реалистично. **Графика.** Хорошая, качественная графика, одна из лучших среди игр такого рода. **Игровые возможности.** Интересный сюжет, полно загадок и головоломок. **Управление.** Управления как такового и нет. Все понятно, куда должен идти герой, что взять и так далее.

Assault Rigs. **Звук.** Ничего особенного, что можно было бы отметить. **Графика.** Плоховатая графика. Одни полигоны. Sony PlayStation способна на большее. **Игровые возможности.** Не особо интересная игра. Это и ни танковый симулятор, и ни полноценная бродилка. Так, что-то среднее. **Управление.** Немного неудобное, надо привыкать.

Bug! **Звук.** Отличный звук. Веселый, отлично поддерживающий настрой игры. **Графика.** Трехмерная красочная графика, одна из лучших среди игр подобного рода. **Игровые возможности.** Очень увлекательная игра для детей. Ради этой игры можно купить Saturn. **Управление.** Управление необыкновенно удобное. Не требует особых усилий и привыкания.

Боря



21 год. Любимая игра — Final Fantasy 3 на SNES. Любит нестандартные оригинальные игры, особенно гонки.

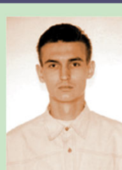
PO'ed. **Звук.** Обычный для игр этого жанра. **Графика.** Чуть лучше, чем на 3DO, но недостаточно для Sony. **Игровые возможности.** Великолепная вариация на тему DOOM. **Управление.** Точное и удобное управление.

Resident Evil. **Звук.** Очень качественный. Великолепные мелодии. **Графика.** Завораживающая своей красотой картинка. **Игровые возможности.** Ничего особенного для этого жанра. **Управление.** Наилучшее из возможного для этого типа игр.

Assault Rigs. **Звук.** Поддерживает виртуальный настрой игры. **Графика.** Одни полигоны! **Игровые возможности.** Что-то типа DOOM на танке, но без особого разнообразия. **Управление.** Не очень точное, но и не особо расстраивает.

Bug! **Звук.** Ничего особенного, понравится детям. **Графика.** Чистая и оригинальная картинка. **Игровые возможности.** К Марио-подобной игре добавлено третье измерение, что несколько усложняет игру. **Управление.** Хорошее, очень точное управление.

Саша



28 лет. Любимая игра Cannon Fodder для 3DO. Вообще нравятся игры типа King's Field для Sony PlayStation.

PO'ed. **Звук.** Хороший, качественный звук. **Графика.** Среди DOOM подобных игр не очень хороший вариант. **Игровые возможности.** Очень интересная игра. Большой выбор оружия, разнообразные враги и много разных возможностей. **Управление.** Неважное.

Resident Evil. **Звук.** Просто великолепный звук! **Графика.** Отличная графика для такой игры. **Игровые возможности.** Много секретов, загадок и различных предметов, которые можно использовать. **Управление.** Очень удобное управление.

Assault Rigs. **Звук.** Средний звук для Sony PS. **Графика.** Квадратные объекты, плоховатая графика. **Игровые возможности.** Очень слабые. Хотя, игра увлекательна. **Управление.** Неважное. Слишком быстро ездит и проскальзывает.

Bug! **Звук.** Насыщенные звуковые эффекты. **Графика.** Хорошая графика, но немного уступает Rayman. **Игровые возможности.** Виртуальная бродилочка, очень интересная и превосходящая по качеству все другие игры подобного рода. Динамичная, не тормозит. **Управление.** Удобное.

Самвел



27 лет. Любимая игра Shock Wave 2 на 3DO. С удовольствием сыграет в хорошую стрелялку.

PO'ed. **Звук.** Хороший звук. Лучше, чем в DOOM и Descent. **Графика.** Нормальная, обычная для игр такого рода. **Игровые возможности.** Очень удобно то, что можно записываться в любой момент. Больше возможностей у игрока. Мне нравится больше, чем DOOM. **Управление.** У меня проблем не возникло.

Resident Evil. **Звук.** Одни из самых лучших звуковых эффектов среди игр на Sony PS. Особенно если играть в наушниках. **Графика.** Просто превосходная графика. **Игровые возможности.** Игра не для тех, кто не любит ужасы. **Управление.** Надо привыкнуть.

Assault Rigs. **Звук.** Ничего особенного. **Графика.** Ничего особенного. **Игровые возможности.** Идея хорошая, но выполнена примитивно. **Управление.** С управлением не возникнет проблем.

Bug! **Звук.** Классный! **Графика.** Трехмерная, очень хорошего качества. **Игровые возможности.** Интересная бродилка, как и все подобные игры. **Управление.** В принципе, управление нормальное. Правда иногда прыгаешь не туда, куда хочешь из-за трехмерности.

Тимур



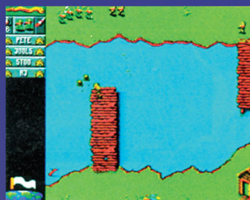
25 лет. Любимая игра Full Trottle для PC. Вообще любит Квесты и стратегические игры.

PO'ed. **Звук.** Отсутствует музыка, только звуковые эффекты. Это вряд ли может повлиять на впечатление от игры, и без того не очень хорошее. **Графика.** Простая переделка с Panasonic 3DO — могла бы быть и получше. **Игровые возможности.** Игра на любителя. Оригинальное оружие и враги. Полностью трехмерная бродилка, но не очень интересно. **Управление.** Выше среднего.

Resident Evil. **Звук.** Хороший, даже пугающий. **Графика.** В принципе, не основное достоинство игры этого класса, но некоторые моменты, в частности движущиеся враги, выглядят очень даже ничего. **Игровые возможности.** Очень интересные головоломки и загадки. Боев с монстрами могло бы быть и поменьше, но, все равно, игра классная. **Управление.** Хорошее.

Assault Rigs. **Звук.** Не основное достоинство игры. **Графика.** Неплохая графика, по-моему, чуть однообразная. **Игровые возможности.** Очень интересная игрушка. В первую очередь для любителей DOOM-образных игр. **Управление.** Надо привыкнуть, а так ничего — неплохое.

Bug! **Звук.** Звуковое оформление поддерживает общую идею — детская игра. **Графика.** Хорошая трехмерная. **Игровые возможности.** Детская прыгалка, лишенная насилия, что довольно редко на 32-х битных приставках. **Управление.** Простое.

SEGA SATURN	SEGA SATURN	3DO	3DO	3DO
ClockWork Knight 2	**Rise Resurrection 2**	**Cannon Fodder**	**Bust-A-Move**	**Captain Quazar**
				
Sega	Mirage	Virgin	Panasonic	3DO Studio
Звук. Игра насыщена веселой музыкой. **Графика.** Яркая, красочная графика. **Игровые возможности.** Отличная игра для детей. **Управление.** Стандартное, несложное управление.	**Звук.** Не очень хороший. Музыка довольно посредственная. **Графика.** Как говорится «так себе». **Игровые возможности.** Далеко не лучшие драки. Конечно интересно, что дерутся роботы, но как-то скомкано и непривлекательно все выглядит. **Управление.** Обычное управление для подобных игр. Не сложное.	**Звук.** Превосходная музыка. **Графика.** Нормальная графика. Неплохая, достаточно красочная. **Игровые возможности.** Прикольные заставки, как и сама игра. Вообще играть интересно и весело. **Управление.** Элементарное управление.	**Звук.** Музыка хорошо поддерживает настрой игры. **Графика.** Красочная графика, типичная для игр подобного рода. **Игровые возможности.** Вообще, игра для девочек и женщин. Успокаивает нервы. **Управление.** Удобное, мягкое управление. Задействована всего одна кнопка.	**Звук.** Динамичная музыка, хорошие звуковые эффекты. **Графика.** Хорошая графика, примерно такая же как и в Cannon Fodder. **Игровые возможности.** Интересная стрелялка. Обилие действия и стрельбы. **Управление.** Несложное управление, к которому быстро привыкаешь.
Звук. Великолепные детские мотивы. **Графика.** Современная графика с трехмерным задним планом. **Игровые возможности.** Необходимо прыгать и бегать, по пути убивая врагов и собирая предметы, как и в остальных играх этого жанра. **Управление.** Не всегда точно выполняются прыжки.	**Звук.** Очень средненький. **Графика.** Как на Super Nintendo. **Игровые возможности.** Медленно и очень скучно! **Управление.** Более ужасного в драках давно не было.	**Звук.** Великолепные крики и музыка на заднем плане. **Графика.** Хоть герои и слишком мелкие, графика достаточно убедительная. **Игровые возможности.** Веселая военная игра с начальными элементами стратегии. **Управление.** Простое и удобное.	**Звук.** Детские мелодии без особенностей. **Графика.** Простая, ограничена жанром. **Игровые возможности.** Лучшая головоломка после Tetris. **Управление.** Легкое и удобное.	**Звук.** Одно из лучших музыкальных сопровождений для 3DO. **Графика.** Очень качественная, почти как в мультфильме. **Игровые возможности.** Побольше, чем в остальных играх типа беги-стреляй. **Управление.** Несколько сложновато, но не особенно расстраивает.
Звук. Кукольный звук, поддерживает настрой игры. **Графика.** Мультипликационная графика, напоминающая красочный мультфильм. **Игровые возможности.** Бродилка в плоскости. Ничего особенного. Не выделяется среди игр такого типа. **Управление.** Немного скользящее. Приходится привыкать.	**Звук.** Хорошие звуковые эффекты, но игру не скрашивают. **Графика.** Слабенькая. Близкая к мультику. **Игровые возможности.** Средняя игрушка. Для драк очень посредственная. **Управление.** Очень резкие движения.	**Звук.** Хороший веселый звук. **Графика.** Красочная графика, но фигурки очень мелкие. **Игровые возможности.** Интересная, веселая, хорошая игрушка. **Управление.** Удобное простое управление. Не надо привыкать.	**Звук.** Неплохая веселенькая музыка. **Графика.** Для головоломки отличная графика. **Игровые возможности.** Интересная головоломка, особенно для женщин и детей. **Управление.** Очень удобное.	**Звук.** Приятная музыка, Хорошие звуковые эффекты. **Графика.** Красочная, мультипликационная игрушка. **Игровые возможности.** Обилие предметов и врагов. **Управление.** Удобное.
Звук. Для детской игры музыка просто отличная. **Графика.** Все очень ярко, красочно и привлекательно. **Игровые возможности.** Отличная детская игра. Враги выглядят нестрашно. Детям понравится. **Управление.** Удобное и не сложное. Как раз для детей.	**Звук.** Слабоватые звуковые эффекты. **Графика.** Плохая. **Игровые возможности.** Одна из самых плохих игр! Не представляю, как в нее можно играть. **Управление.** Неудобное. Надо привыкать.	**Звук.** Идеальный звук. **Графика.** Нормальная для такой игры. **Игровые возможности.** Очень интересная игра. Война превращена в шутку. **Управление.** Удобное.	**Звук.** Приятная ненавязчивая музыка. **Графика.** Для игры такого типа — хорошая. **Игровые возможности.** Для меня она не очень интересна. Скорее для женщин. **Управление.** Удобное.	**Звук.** Эффектная музыка и неплохие спецэффекты. **Графика.** Нормальная. **Игровые возможности.** Captain Quazar очень похож на Cannon Fodder. Идея игры мне нравится. **Управление.** Иногда трудно убить врага по диагонали — возникают проблемы с прицеливанием.
Звук. Динамичная музыка, правда со временем начинает раздражать. **Графика.** Изображение на экране можно назвать слишком пестрым. **Игровые возможности.** Трудно назвать оригинальной платформенную бродилку. Думать особо не надо. На любителя. **Управление.** Хорошее.	**Звук.** Средний. **Графика.** Средняя. **Игровые возможности.** Игра может быть интересна для фанатов драк. **Управление.** Так до конца и не разобрался.	**Звук.** Боевое озвучание — как и положено. **Графика.** В общем, нормально. Хотя есть, что улучшить. **Игровые возможности.** Интересная игра, сделана с юморком. **Управление.** По сравнению с другими играми на 3DO достаточно удобно.	**Звук.** Раздражает! **Графика.** После 15-ти часового беспрерывного играния похожие цвета трудно различить. **Игровые возможности.** Игра не сложная. Кто в Tetris играл, поймет. Есть много разных возможностей (игра вдвоем, против компьютера и т. д.) **Управление.** Ничего, но при игре вдвоем слегка тормозит.	**Звук.** Неплохо. **Графика.** Мне очень нравится. **Игровые возможности.** Интересная, ни довольно сложная из-за управления. **Управление.** Неудобное и сложное. Надо понять, как прицеливаться, и привыкнуть.

PC	PC	PC
SpyCraft	**Duke Nukem**	**Cyberia 2**
		
Activision	3-D Realms	Virgin
Звук. Отличное озвучение. Хорошо говорят герои, понятным языком. **Графика.** Превосходное видео. Богатая мимика героев. Можно по лицу догадаться, о чем идет речь. **Игровые возможности.** Игра не похожа ни на что. Такой еще не было. Реальные события! **Управление.** Не тяжелое, не утомляет.	**Звук.** Звуковые эффекты замечательные. **Графика.** Хорошая, но ожидалось получше. **Игровые возможности.** Достаточно сложная игра. В начале интересней, чем в конце, когда начинаются темные лабиринты. **Управление.** Очень удобное управление. Задействовано немного кнопок, не смотря на то, что герой может делать обилие разных вещей.	**Звук.** Хорошие звуковые эффекты. **Графика.** Нормальная, ничего особенного. **Игровые возможности.** Ожидалось лучше. Несложная, не на много ушла от первого. **Управление.** Несложное.
Звук. Для PC — великолепный. **Графика.** На удивление высококачественное видео. **Игровые возможности.** Тема игры позволяет получить огромное удовольствие. Новое слово в играх для PC. **Управление.** Обычное.	**Звук.** Великолепно, очень впечатляет. **Графика.** Высококачественная, хотя и не совсем оригинальная. **Игровые возможности.** DOOM с высочайшим вниманием к каждой детали. **Управление.** Очень удобное.	**Звук.** Обычный. **Графика.** Обычная. **Игровые возможности.** Ничего особенного. **Управление.** Хорошее.
Звук. На достаточно высоком уровне. **Графика.** Придает игре еще большую привлекательность. **Игровые возможности.** Неожиданный сюжет для Квеста. **Управление.** Несложное. Оптимальное для игр такого рода.	**Звук.** Одно из лучших звуковых сопровождений для PC. **Графика.** Отменно нарисованы задние планы, но сами герои выглядят хуже, чем в Dark Force. **Игровые возможности.** DOOM подобная игра, не похожая ни на одну из прочих. Наполнена юмором. **Управление.** Грамотное. Хорошо, что можно играть и джойстиком и мышкой.	**Звук.** Качественный звук. Неплохие спецэффекты. **Графика.** Стандартная для PC. **Игровые возможности.** Для стрелялки — очень неплохо. **Управление.** Нормальное. У меня проблем не возникло.
Звук. Средний. Ничего особенного. **Графика.** Видео! Что можно еще сказать. **Игровые возможности.** Интересная идея. Неожиданный сюжет. **Управление.** Удобно. Без проблем.	**Звук.** Звуковые эффекты потрясающи. Класс! **Графика.** При максимальном разрешении графика превосходная. **Игровые возможности.** Неограниченные возможности героя. Хит! **Управление.** Очень удобное. Хорошо, что можно перенастроить.	**Звук.** Звук хороший, но по сравнению с играми на приставках — неважный. **Графика.** Средненькая, угловатая, но яркая. **Игровые возможности.** Очень динамичная игра. **Управление.** Достаточно удобное.
Звук. Одни из лучших диалогов, из всех, что я слышал. Все понятно. **Графика.** Как будто смотришь кинофильм. И сам принимаешь в нем участие. **Игровые возможности.** Реализм сюжета и реальное видео отлично смотрятся вместе и оставляют приятное впечатление от игры. **Управление.** Без проблем.	**Звук.** Замечательные стереоэффекты. **Графика.** SVGA есть SVGA! Качественно. **Игровые возможности.** Замечательный вариант для сетевых баталий. **Управление.** Если его перенастроить под себя, то очень удобно.	**Звук.** Неплохой звук. **Графика.** Очень хорошая. Мне очень понравилась. **Игровые возможности.** Динамичная, интересная стрелялка. **Управление.** Удобное.

ХИТ-ПАРАД наиболее продаваемых игр в июне



- Duke Nukem 3D
- Wing Commander 4
- Phantasmagoria
- Need for Speed
- Command & Conquer: The Covert Operations
- Command & Conquer
- Cyberia 2
- Total Control
- Civilization 2
- Warcraft 2: Beyond the Dark Portal



- Tekken
- Resident Evil
- Ridge Racer
- Shell Shock
- DOOM
- Alien Trilogy
- Loaded
- Twested Metal
- King's Field
- Toshinden 2



- Panzer Dragoon 2 Zwei
- Virtua Cop
- Virtua Fighter 2
- Sega Rally
- Battle Arena Toshinden



- Need for Speed
- Gex
- Road Rash
- Wing Commander 3
- Action Pack

Хит-Парад составлен только по лицензионным играм!

А Н К Е Т А

1. Имя
2. Возраст лет
3. На какой игровой платформе Вы играете ?
   - IBM
   - 3DO
   - Saturn
   - Sony PS
   - Super Nintendo
   - Sega Mega Drive
   - Другие
   - Не играю
4. Вы являетесь пользователем Internet ? Да Нет
5. Какие рубрики журнала являются для Вас **не** интересными или **не** нужными ?
   - Интервью
   - Internet
   - Игры на PC
   - 3DO
   - Sony PS
   - Saturn
   - Раздел для взрослых
   - Секреты
   - Игровые автоматы
6. Сколько денег в месяц Вы тратите на игры ?
   - до $20
   - $20 - $50
   - $50 - $100
   - более $100
7. Где вы приобретаете игры ?
   - на рынке
   - в магазинах
   - у знакомых
8. С какого номера Вы читаете журнал "СТРАНА ИГР" ?
   - сигнальный
   - март 1996
   - апрель 1996
   - май 1996
9. Какие другие игровые журналы Вы **регулярно** читаете ?
   - "Магазин игрушек"
   - "ПроИгры"
   - "Компас"
   - "Dendy"
   - "Великий Дракон"
10. Какие недостатки Вы видите в нашем журнале ?

Game Land

129090, Москва,
Олимпийский проспект 16,
Торговый Центр
«Новый Колизей», 8 подъезд,
магазин «Game Land»

Для того, чтобы заполнить и прислать АНКЕТУ, совсем не обязательно участвовать в ВИКТОРИНЕ
(смотрите на следующей странице)

Уважаемый Читатель !

Наша цель — сделать журнал, который будет интересен для Вас. И только Вы можете нам помочь. Мы просим Вас заполнить АНКЕТУ и отправить ее по нашему адресу. Обещаем, что учтем все Ваши пожелания.



Викторина

Кто не играет — тот не выигрывает



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



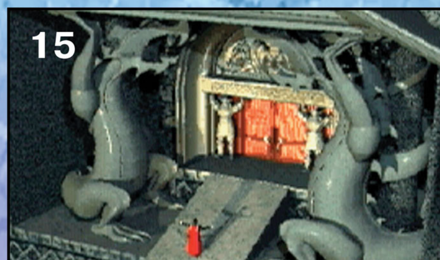
12



13



14



15

ПОДПИСКА НА 5 НОМЕРОВ

Определите названия игр по картинкам, заполните анкету с обратной стороны и присылайте нам.
Угадавшие наибольшее количество игр получат ПОДПИСКУ НА 5 БЛИЖАЙШИХ НОМЕРОВ ЖУРНАЛА!

К рассмотрению не принимаются:
1. Ксерокопии «Викторины».
2. Листы с незаполненной анкетой.

Присылайте свои ответы до 15 августа.
Наш адрес — на обратной стороне листа.

Ваш адрес или телефон:

Результаты викторины четвертого номера

Честно говоря, не ожидали, что наша викторина заставит стольких людей откликнуться и написать нам. Огромное количество ответов, что очень приятно. Как Вы, наверное, заметили, все игры были несложными и легко узнаваемыми, кроме двух (номер 4 и 11), с которыми у большинства возникли проблемы. Итак, вот правильные ответы:

1. Theme Park
2. Doom
3. The Last Bounty Hunter
4. Space Simulator
5. Daedalus Encounter
6. Alone In The Dark 2
7. The Need For Speed
8. The D Warp
9. Alone In The Dark
10. MYST
11. Delta-V
12. Cyberia
13. FIFA Soccer' 96
14. Brain Dead 13
15. ShockWave 2

К сожалению, из всех ответов, пришедших к нам в редакцию, не было ни одного, где все 15 игр были бы названы правильно. Максимальное количество игр (14) угадали двое: ДРЮЧИН Василий Васильевич 36 лет и АРАКЕЛОВ Сергей 13 лет. Поздравляем их и просим связаться с нами, чтобы получить приз.

А вот следующие читатели нашего журнала чуть-чуть не дотянули до максимума и до приза, назвав 13 игр. Вот их имена:

Барышев Сергей (Санкт-Петербург)
Мишкин Дмитрий (Московская Область)
Бондарь Владимир (Москва)
Соловьев Антон (Москва)
Александров Миша (Москва)
Игнашин Юра (Ленинградская Область)
Красильников Евгений (Москва)
Репников Алексей (Москва)
Лантюхов Сергей (Москва)
Солдатов А. Г. (Москва)
Корыц Сергей (Омск)
Притула Сергей (Санкт-Петербург)
Великодный Дмитрий (Москва)
Федоров Алексей (Санкт-Петербург)

Еще раз поздравляем победителей и желаем успеха всем остальным в нашей следующей викторине.

По результатам анкетирования был внесен ряд изменений в сам журнал. Вы заметите их уже в этом номере. Ваше мнение важно для нас, потому что «Страна Игр» — это Ваш журнал, и только Вы можете помочь нам сделать его самым красочным и самым интересным. Пишите нам.

Редакция.

БЛАНК ЗАКАЗА

Код товара	Наименование (сокращенно)	Вес 1 шт., гр	Количество, штук	Цена, $	Общий вес, грамм	Сумма, $
Общее количество, штук						
		Общий вес посылки, грамм				
Дата перевода денег			ОБЩАЯ СУММА, $			
			Стоимость доставки, $			
			Стоимость посылки с доставкой, $			
			Курс руб/$ (на день оплаты)			
			ОБЩАЯ СУММА, руб			
			Номер платежного поручения или квитанции об оплате			

АДРЕС ЗАКАЗЧИКА

Почтовый индекс:

Страна:

Город :

Улица: Дом: Квартира:

Телефон (с кодом города):

Фамилия: Имя:

Мы советуем:

1. Прежде чем оформлять заказ подробно прочитайте все правила его оформления и убедитесь, что Ваш город указан в таблице №1.

2. Чтобы избежать ошибок при заполнении бланка, советуем сделать несколько ксерокопий и заполнять именно одну из них. Копии бланка могут понадобиться Вам при оформлении других заказов.

3. Рублевую сумму подсчитайте не ранее, чем в день платежа. Так как курс рубля к доллару может измениться.

4. Проверьте правильность заполнения бланка заказа. На нем не должно быть ни одной незаполненной графы.

5. При переводе денег пользуйтесь услугами надежных и проверенных банков. Переводы через «Сбербанк» советуем делать только в редких случаях.

6. По всем вопросам контактируйте с нами по телефону: **(095) 288-32-18** или по факсу: **(095) 125-02-11**.

7. Обратите внимание на то, что заказываемый товар может не подойти Вам по каким-либо техническим показателям. В таком случае мы не сможем принять товар обратно.

Возможные проблемы:

1. Неправильное заполнение бланка заказа.

2. Заказ сделан после **1-го сентября 1996 года**.

3. Заказ в город, которого нет в списке (таблица №1).

4. Неточный расчет суммы оплаты.

5. Заказ товара неуказанного в таблице №3.

6. При отправке товара за пределы России могут возникнуть проблемы с прохождением таможенной границы. Game Land Express не отвечает за таможенные правила государства, где находится заказчик. Для консультации о растамаживании товара обращайтесь в местный офис UPS.

7. При гарантийной замене товара Game Land Express оплачивает только пересылку отремонтированного или замененного товара из Москвы в город заказчика.

Рисунок 1

ПРИМЕР ЗАПОЛНЕНИЯ БЛАНКА ЗАКАЗА

Код товара	Наименование (сокращенно)	Вес 1 шт., гр	Количество, штук	Цена, $	Общий вес, грамм	Сумма, $
2326	Sony PS	5000	2	350	10000	700
3099	Link Cable	400	1	50	400	50
937	Джойстик	450	2	80	900	160
2339	Loaded	250	1	80	250	80
Общее количество, штук			6			
		Общий вес посылки, грамм			11550	
Дата перевода денег		27.06.96	ОБЩАЯ СУММА, $			990
			Стоимость доставки, $			34
			Стоимость посылки с доставкой, $			1024
			Курс руб/$ (на день оплаты)			5099
			ОБЩАЯ СУММА, руб			5221376
			Номер платежного поручения или квитанции об оплате		48/54	

АДРЕС ЗАКАЗЧИКА

Почтовый индекс: 198500

Страна: Россия

Город : Санкт-Петербург

Улица: Вознесенский пр-кт Дом: 10 Квартира: 23

Телефон (с кодом города): 812 1325476

Фамилия: Иванов Имя: Владимир



Компания Game Land оказывает новую услугу — отправку товаров экспресс-почтой. Если Вы проживаете в одном из городов, перечисленных в таблице №1, то можете заказать любой из указанных ниже товаров (таблица №3). Срок доставки — 3 рабочих дня со дня зачисления оплаты. Гарантия на товар — 6 месяцев со дня отправки. По данному каталогу можно заказать товар только до 1-го сентября 1996 года.

Как заказать товар:

1. Выберите интересующий Вас товар и заполните бланк заказа как показано на рис. 1 (печатными буквами, разборчиво).
2. Обязательно укажите код товара, заказываемое количество, цену, вес.
3. Посчитайте общий вес посылки.
4. По таблице №1 определите к какой зоне относится Ваш город.
5. С помощью таблицы №2 определите стоимость доставки.
6. Подсчитайте общую сумму денежного перевода, определяемую как стоимость всего заказанного товара и стоимость доставки.
7. Переведите общую сумму в рубли по курсу ММВБ на день оплаты.
8. Занесите все результаты расчетов в бланк заказа. Графы «**Курс**» и «**Рублевая сумма**» заполняются в день оплаты.
9. Обязательно укажите свое имя, точный адрес (с индексом) и телефон (с кодом города).
10. Переведите по безналичному расчету общую рублевую сумму.

Наши банковские реквизиты: ИНН 7729124600, расчетный счет 3851009, «Столичный Банк Сбережений», кор/счет 161706 в РКЦ ГУ ЦБ г. Москвы, МФО 201791.

11. В платежном поручении обязательно укажите фамилию и инициалы Заказчика.
12. Заполненный бланк заказа (можно ксерокопию) и копию квитанции об оплате (можно ксерокопию) отправьте по адресу:
129090, Москва, Олимпийский пр-т, 17, Торговый Центр "Новый Колизей", 8-ой подъезд, Магазин Game Land.
Для скорейшего выполнения заказа Вы можете отправить заказ и квитанцию по факсу: **(095) 125-02-11**.

Таблица 1
СПИСОК ГОРОДОВ

Город	Зона	Город	Зона
АЗОВ	1	МУРМАНСК	1
АКСАЙ (РОСТОВСКАЯ ОБЛ.)	1	НАХОДКА	4
АЛМААТЫ	3	НИЖНИЙ НОВГОРОД	1
АПАТИТЫ	1	НОВОКУЗНЕЦК	3
АРМАВИР	1	НОВОРОССИЙСК	1
АШГАБАД	3	НОВОСИБИРСК	3
БАКУ	2	НОВОЧЕРКАССК	1
БАТАЙСК	1	ОРЕНБУРГ	1
БИШКЕК	3	ПЯТИГОРСК	1
ВЛАДИВОСТОК	4	РОСТОВ-НА-ДОНУ	1
ДЗЕРЖИНСК	1	САНК-ПЕТЕРБУРГ	1
ДУШАНБЕ	3	САМАРА	1
ЕКАТЕРИНБУР	2	СОЧИ	1
КАЗАНЬ	1	СТАРОПОЛЬ	1
КАЛИНИГРАД	1	ТАГАНРОГ	1
КАНДАЛАКША	1	ТАШКЕНТ	3
КЕМЕРОВО	3	ТБИЛИСИ	2
КРАСНОДАР И ВСЕ ГОРОДА КРАЯ	1	ТОЛЬЯТТИ	1
ЛИПЕЦК	1	ТОМСК	3
МАЙКОП	1	ТУАПСЕ	1
МИНСК	1	УФА	2
МОСКВА	1	ХАБАРОВСК	4

Таблица 2
СТОИМОСТЬ ДОСТАВКИ

Отправка весом не более, гр	ЗОНЫ 1 US$	2 US$	3 US$	4 US$
1.000	17.50	20.00	22.50	25.00
2.000	19.00	22.00	25.00	29.00
3.000	20.50	24.00	27.50	33.00
4.000	22.00	26.00	30.00	37.00
5.000	23.50	28.00	32.50	41.00
6.000	25.00	30.00	35.00	45.00
7.000	26.50	32.00	37.50	49.00
8.000	28.00	34.00	40.00	53.00
9.000	29.50	36.00	42.50	57.00
10.000	31.00	38.00	45.00	61.00
11.000	32.50	40.00	47.50	65.00
12.000	34.00	42.00	50.00	69.00
13.000	35.50	44.00	52.50	73.00
20.000	46.00	58.00	70.00	101.00
30.000	61.00	78.00	95.00	141.00
40.000	76.00	98.00	120.00	181.00
50.000	91.00	118.00	145.00	221.00
60.000	106.00	138.00	170.00	261.00



Panasonic 3DO FZ-10
32-х разрядная игровая телевизионная приставка на CD. В комплект входят: один джойстик, инструкция на русском языке, низкочастотный кабель, адаптер на 220В. Без игры.
929/3870 . . . .$250



Renaissance #512
Шахматный компьютер от Saitek-Kasparov. Деревянный корпус. 52x52x6 см.
3457 . . . .$765



Game Boy
Карманная игровая система от Nintendo. 8-ми разрядная, на батарейках, ч/б жидкокристаллический экран.
17 . . . .$65

Killer Instinct
Самые лучшие “драки” для Game Boy. Игра издана фирмой Nintendo в конце 1995 года и до сих пор остается лучшей в своем классе.



2763 . . . .$55



Game Gear
Портативная игровая система от фирмы Sega. 8-ми разрядная, на батарейках, с цветным активным экраном.
98 . . . .$135

FIFA’96 Soccer
Самая популярная спортивная игра 1996 года от компании Electronic Arts Sport. Игра будет интересна как детям, так и взрослым.



2669 . . . .$60

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр

3DO

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
3	$65	Джойстик для приставки Panasonic 3DO или Gold Star 3DO		30
1630	$10	Super Video кабель	Для подключения приставки через S-VHS вход	100
929	$250	Panasonic 3DO FZ-10 NTSC	220V, джойстик, НЧ-кабель, US NTSC	4,000
3870	$250	Panasonic 3DO FZ-10 PAL	220V, джойстик, НЧ-кабель, UK PAL-I	4,000

Игры на CD для 3DO

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
1652	$20	Gex		250
2427	$40	D		250
2429	$40	Cannon Fodder		250
3451	$40	Captain Quazar		250
185	$50	FIFA Soccer		250
2521	$50	Gunslinger Collection		250
206	$50	Need for Speed		250
2617	$40	Phoenix 3		250
225	$40	Road Rash		250
2885	$60	Shock Wave 2		250
1503	$50	Wing Commander 3		250

Шахматные компьютеры Saitek-Kasparov

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
3458	$550	President #299		4,500
3457	$765	*Renaissance #512*		9,500
91	$140	Travel Champion #146		1,000
94	$220	Virtuoso #412		3,000

Game Boy

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
17	$20	Увеличительная линза с подсветкой на батарейках		250
96	$65	Game Boy без игры		400

Игры на картриджах для Game Boy

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
1863	$50	Batman Forever		200
1095	$40	Donkey Kong Land		200
2667	$50	FIFA Soccer'96		200
2763	$55	Killer Instinct		200
283	$35	Legend of Zelda		200
2949	$50	Mortal Kombat 3		200
2671	$40	NBA Live '96		200
1662	$35	NHL'95		200
3419	$50	*Pocahontas*		200
1208	$35	Super Marioland 2		200
3420	$40	*Toy Story*		200

Game Gear

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
98	$135	Game Gear без игры		550

Игры на картриджах для Game Gear

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
316	$50	Aladdin		200
1867	$60	Batman Forever		200
2669	$60	FIFA'96 Soccer		200
332	$50	Jungle Book		200
1737	$50	Jungle Strike		200
335	$50	Lion King		200
2670	$60	NHL '96 Hockey		200
2440	$50	*Return of Jedai*		200

Мультимедийные программы, электронные энциклопедии для PC

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
3267	$55	Dogs for Widows 1.0	386/4/CD/WIN 3.11/WIN'95/SVGA	400
3148	$90	Anne Hoopres:	386/DX-33/4/CD/WIN 3.11/SVGA	400

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
		Ultimate Sex Guide		
3317	$75	Enciclopedia of Nature	386/DX-33/4/CD/WIN 3.11/SVGA	400
3149	$90	History of the World	386/DX-33/4/CD/WIN 3.11/SVGA	400
3150	$80	Incredible Cross-Sections Stowaway	386/DX-33/4/CD/WIN 3.11/SVGA	400
3319	$50	VR Bird	386/DX-33/4/2xCD/WIN 3.11/SVGA	400
3320	$50	VR Cat	386/DX-33/4/2xCD/WIN 3.11/SVGA	400
3151	$90	World Reference Atlas	386/DX-33/4/2xCD/WIN 3.11/SVGA	400
3881	$50	*Ultimate Encyclopedia of Soccer*	486/SX/DX/4/CD/Win 3.11 & Mac	400
2411	$5	Microsoft Home Sampler CD ROM демо-версия	386/DX-33/4/2X/WIN 3.11/VGA	100
3717	$10	Журнал на CD-ROM SBG Magazine #2	486/DX-50/8/2x/DOS/WIN 3.11	100

Игры на CD-ROM для IBM совместимых компьютеров 450

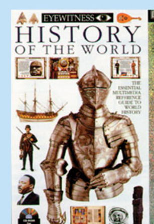
Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
3994	$25	*Русская Рулетка (крутая леталка на русском языке) поставка после 28 сентября 1996 года*	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/VGA	350
451	$40	The 11-Th hour	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/WIN'95	450
3502	$60	ABUSE: Crack dot com	486/DX-50/8/2X/DOS5.0	450
2543	$60	Acsendancy	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2648	$50	Caesar 2	486/SX-25/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
3309	$70	*Civilization 2*	486/DX-33/8/2X/WIN 3.11/WIN'95	450
1802	$65	Command & Conquer	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	450
3465	$35	C&C: Covert Operations (дополнительные уровни к C&C)	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	450
3088	$60	Conqueror A.D.1086	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
3503	$70	Conquest of the New World	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/WIN'95	450
2582	$70	Crusader: NO Remorse	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2802	$55	Cyber Mage	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2546	$60	Cyberia 2	486/DX-50/8/2X/DOS/WIN 3.11/WIN'95	450
3423	$65	D	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2084	$65	Daedalus Encounter	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/WIN 3.11/SVGA	450
2879	$55	*DeathKeep*	486/DX-66/8/2X/WIN'95	450
3342	$60	Descent 2	486/DX-50/8/2X/DOS5.0	450
2638	$70	Destruction Derby	486/DX-66/8/2X/DOS/VGA	450
2551	$70	Dig, The	486/DX-66/8/2X/DOS5.0	450
2739	$70	*Duke Nukem 3D*	486/8/CD/DOS5.0/VGA	450
3447	$65	EarthSiege 2	486/DX-66/8/2X/WIN'95/SVGA	450
2912	$70	EF 2000	486/DX-66/8/2X/DOS5.0	450
2979	$60	FIFA'96	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2040	$60	Flight Simulator 5.1	386/SX/4/CD/DOS5.0/VGA	450
2649	$70	Gabriel Knight 2: the Beast Within	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
1803	$60	Heretic	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	450
2552	$70	Hexen	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	450
2740	$55	Indy Car 2: Racing	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	450
2787	$70	Jane's: Advanced Tactical Fighters	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2788	$70	*Jane's: AH-64D Longbow*	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	550
2896	$75	*Kingdom O'Magic*	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	550
2363	$50	Magic Carpet 2: The netherworlds	486/DX-66/8/2X/DOS5.0	450
1804	$65	Mechwarrior 2: 31st Century Combat	486/DX-66/8/2X/DOS6.0/SVGA	450
3075	$35	Mechwarrior 2: Expension Pack	486/DX-66/8/2X/DOS6.0/SVGA	450
2370	$55	Mortal Kombat 3	486/DX-33/8/2X/DOS5.0/VGA	450
3170	$70	NBA Live'96	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2364	$70	Need for Speed	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2545	$70	NHL Hockey '96	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
431	$70	Phantasmagoria	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
2420	$50	Prisoner of Ice (Инструкция на русском языке)	486/DX-33/4/VGA	450
2509	$70	Rebel Assault 2	486/DX-50/8/2X/DOS6.0/VGA	450
3990	$80	*Settlers 2*	486/DX2-66/8/2X/DOS5.0/WIN'95	450
1199	$60	Screamer	486/DX-66/8/2X/VGA	450
2549	$50	Shock Wave Assault	486/DX-66/8/2X/WIN'95/SVGA	450
3566	$70	Silent Thunder:	486/DX-66/8/2X/WIN'95/SVGA	450

Anne Hooper's: Ultimate Sex Guide

Энциклопедия секса от всемирного лидера мультимедийных программ Dorling Kindersley.

Подробнее читайте в майском номере "Страна Игр".

3148 ....$90

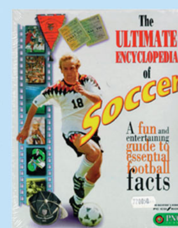


Histor of the World

Мультимедийный учебник истории. Великолепные иллюстрации, звук, занимательная информация.

3149 ....$90

The Ultimate Encyclopedia of Soccer



Если вы интересуетесь футболом и являетесь поклонником мультимедийных программ, то вам понравится этот новый продукт. Его выпуск был приурочен к Чемпионату Европы по Футболу'96



The 11th Hour

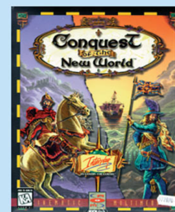
Игра которую так долго ждали ценители настоящих "квестов". И не зря. "Одиннадцатый час" стал бестселлером ноября 1995 - января 1996 гг.

451 ....$40

Abuse: Crack dot com

Новая игра на тему "Чужие". Оригинальное управление героем с помощью мыши и клавиатуры, динамизм, азарт. Имеется возможность играть по сети.

3502 ....$60



Conquest of the New World

Игра выпущена в июне этого года компанией Interplay и относится к разряду Real-Time Strategy. Замечательно выполнена коробка игры. Хороший подарок любителю качественной "стратегии".

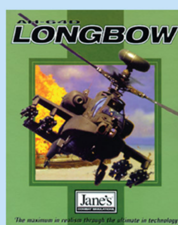
3503 ....$70



Death Keep
Любители жанра “фэнтэзи” в восторге от этой игры, появившейся этим летом. Она является типичным представителем супер-серии Advanced Dungeons & Dragons.
2879 ....$55



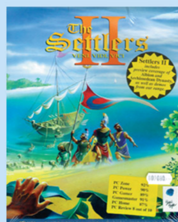
Duke Nukem 3D
Специалисты по Doom’o-подобным играм утверждают, что это лучшая игра на сегодняшний день. И действительно, Duke прочно держится в верхних строчках хит-парадов.
2739 ....$70



Jane’s: AH-64D Longbow
Вертолетный симулятор высочайшего качества. Его создатели имели поддержку от авторитетнейшего военного издательства Jane’s Publishing.
2788 ....$70



Kingdom O’Magic
Веселая красивая игра о волшебном королевстве не только порадует вас своим юмором, но и поможет легче освоить английский язык.
2896 ....$75



The Settlers 2
Только-что появившаяся стратегическая игра сразу стала одной из самых популярных. Не зря самые авторитетные игровые журналы дали ей высокие оценки.
3990 ....$80



Sega Saturn US NTSC
32-х разрядная игровая телевизионная приставка на CD.
В комплект входят: один джойстик, инструкция на русском языке, низкочастотный кабель, адаптер на 220В. Без игры.
2239 ....$350

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
		A-10 Tank Killer II		
2746	$70	Spycraft: Great Game	486/DX-66/8/2X/DOS6.0/SVGA	450
3174	$50	*Super Street Fighter 2*	486/33/4/CD/DOS5.0/VGA	350
3168	$70	Terra Nova	P-60/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
3289	$60	This Means War	486/DX-66/6/2X/DOS5.0/WIN 3.11/SVGA	450
3679	$70	ThunderHawk 2	P-66/8/VGA	450
2913	$45	Top Gun	486/DX-66/8/2X/DOS5.0	450
3564	$70	Torin's Passage	486/DX-25/8/2X/DOS5.0/SVGA	450
3533	$30	*Total Control (Стратегическая игра на русском языке)*	486/DX-66/8/2X/DOS5.0/SVGA	300
2235	$50	Ultimate Doom/Dual Pack	486/25/4/2X/VGA	450
2044	$70	Warcraft 2	486/DX-33/8/2X/DOS/WIN 3.11/ WIN'95/SVGA	450
3780	$50	*Warcraft 2: Expansion Set (дополнительные уровни)*	486/DX-33/8/2X/DOS/WIN 3.11/ WIN'95/SVGA	450
2901	$60	Warhammer	486/DX-66/8/2X/SVGA	450
2799	$70	Wing Commander 4	486/DX4-75/8/2X/SVGA	450
3875	$70	*Witchaven 2*	486/DX2-66/8/2X/VGA	450
3425	$65	Zork nemesis	486/DX2-66/8/2X/SVGA	450

Периодические издания (Август)

2218	$15	3DO Magazine	на английском языке	200
3727	$12	Computer Game Review	на английском языке	400
3722	$12	Computer's Gaming World	на английском языке	400
3856	$12	PC Gamer	на английском языке	400
3798	$2	PC Magazine Russian Edition	на английском языке	400
3568	$15	Strategy Plus	на английском языке	300
3114	$3	Страна Игр (Апрель)	на русском языке	300

Аксессуары и принадлежности для PC

1932	$25	Джойстик DEXXA	IBMPC/XT/AT/PS\1/PS\ 2/GameCard/JoystickPort	1,000
3681	$430	Мультимедийный набор Creative Starter Kit CD16/ 6x PnP	386/8RAM/DOS6.0/WIN 3.11/ 30MB Free HDD	3,500
2269	$70	Компьютерная мышь Microsoft Mouse Serial-PS/2	PS\2/DOS/Win 3.11/3.5"	500
1286	$320	*Звуковая карта Sound Blaster AWE 32 PnP 3D Sound*	386/SX/4/CD/DOS5.0/WIN 3.11	1,700
3519	$75	Активные колонки Aiwa SC-C55 (5w -5w)	Только для компьютеров	2,600
1288	$495	*Video Blaster RT300*	386/DX-33/4/DOS or Win 3.11/VGA	1,500

Программное обеспечение

1424	$340	(MS) Office Prof. 4.3 for Win Russ	2,000
2293	$340	(MS) Office Prof. for Windows'95	2,000
3894	$370	(MS) Office Prof. for Windows'95 Russ 3.5"	2,000
3893	$370	(MS) Office Prof. for Windows'95 Russ CD	2,000
3219	$290	(MS) Office Stand. for Windows'95 Russ	2,000
2575	$65	(MS) Plus ! CD	700
2290	$145	(MS) Windows 95, Eng., 3,5"	700
3134	$160	(MS) Windows 95, Russ., 3,5"	700
2479	$104	(MS) Windows 95, Upg ,Eng., CD	700
2821	$104	(MS) Windows 95, Upg, Russ., 3.5"	700
2959	$104	(MS) Windows 95, Upg, Russ., CD	700
3707	$104	(MS) Windows for Workgrups 3.11 Russ	700
3706	$100	(Symantec) Norton Commander for Win'95	1,000
2961	$65	(Symantec) Norton Commander v.5.0 Russ	1,000
2425	$140	(Symantec) Norton Navigator for Win'95	1,000
2423	$170	(Symantec) Norton Utilities for Win'95	1,000

Sega Saturn

2014	$90	*Джойстик типа «Руль»*		3,500
2506	$80	Джойстик (как комплектный)		450
3378	$90	Джойстик для «драк»		2,000
2239	$350	Sega Saturn. Американская версия. NTSC. Работает только с мультисистемным телевизором.	220V,джойстик, НЧ-кабель, US NTSC	2,800

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр

Игры для американской версии Sega Saturn

(не совместимы с европейской и японской версиями)

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
3122	$60	Astal	US NTSC	250
3217	$50	Bases Loaded 96 (бейсбол)	US NTSC	250
3306	$90	*Battle Arena Tohshinden Remix*	US NTSC	250
1607	$80	Bug !	US NTSC	250
2534	$80	Daytona USA	US NTSC	250
3124	$80	FIFA'96	US NTSC	250
3218	$80	Hang On GP	US NTSC	250
3304	$60	Johnny Bazookatone	US NTSC	250
3621	$80	*Magic Carpet*	US NTSC	250
3430	$80	Panzor Dragon 2 Zwei	US NTSC	250
1629	$80	Sega Rally Championship	US NTSC	250
3130	$80	ThunderStrike 2	US NTSC	250
2773	$100	Virtua Cop w/Gun	US NTSC с пистолетом	700
2356	$90	*Virtua Fighter 2*	US NTSC	250

Sony Play Station

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
3099	$50	Link Cable — кабель, соединяющий две приставки в сеть.		400
3376	$100	Джойстик типа «Руль»	Только для американской версии приставки. См. стр. 59.	3,500
937	$80	Джойстик (как комплектный)		450
2505	$55	Карта дополнительной памяти Memory Card		200
2538	$90	Джойстик для «драк»		2,000
2326	$350	Sony Play Station. Американская версия. NTSC. Работает только с мультисистемным телевизором	220V, джойстик, НЧ-кабель, US NTSC	5,000

Игры для американской версии Sony Play Station

(не совместимы с европейской и японской версиями)

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
2887	$80	Agile Warrior F-111X	US NTSC	250
3412	$80	*Alien Trilogy*	US NTSC	250
2338	$80	Battle Arena Toshinden	US NTSC	250
2537	$80	Destuction Derby	US NTSC	250
2468	$80	Doom	US NTSC	250
2351	$70	ESPN Extreme Gam	US NTSC	250
2665	$70	FIFA'96	US NTSC	250
2940	$40	Kileak: The DNA Imperative	US NTSC	250
3213	$80	King's Field	US NTSC	250
2339	$80	Loaded	US NTSC	250
3613	$60	*Magic Carpet*	US NTSC	250
2941	$80	NBA in Zone	US NTSC	250
3612	$80	Need for Speed	US NTSC	250
2473	$60	NHL Face Off	US NTSC	250
2632	$80	Panzer General	US NTSC	250
3631	$80	PO'ed	US NTSC	250
2814	$85	*Resident Evil*	US NTSC	250
1995	$80	Road Rash	US NTSC	250
2890	$80	*ShellShock*	US NTSC	250
2337	$80	Tekken	US NTSC	250
3750	$85	*Toshinden 2*	US NTSC	250
2628	$80	Twisted Metal	US NTSC	250
3469	$85	Wing Commander 3	US NTSC	250

Nintendo 64

(не совместима с европейской и американской версиями)

Код	Цена	Наименование	Комментарии	Вес, гр
4008	$800	*Nintendo 64 и две игры: Pilot Wings и Mario 64*		3500

Курсивом выделены новые позиции

Телефон для справок: (095) 288-3218



Magic Carpet
Замечательный полетный симулятор, только летите вы не на истребителе или дельтаплане, а на самом настоящем ковре-самолете.
3621 .... $80



Battle Arena Toshinden Remix
Наконец-то, популярная игра для Sony Play Station появилась и на Sega Saturn. Великолепный трехмерный боевик-fighting.
3306 .... $90



Sony PlayStation US NTSC
Самая мощная 32-х разрядная игровая система на сегодняшний день. В комплект входят: один джойстик, инструкция на русском языке, низкочастотный кабель, адаптер на 220В, демо-диск.
2326 .... $350



Resident Evil
Самая сильная боевая бродилка от CAPCOM.
О тактике прохождения читайте на страницах 104-109 этого номера журнала.
2814 .... $85



Shell Shock
Великолепный динамичный боевик от US Gold. Читайте на страницах 72, 73.
2890 .... $80



Nintendo 64 Jap NTSC
Японская версия приставки (JapNTSC). Самая последняя модель игровой системы от Nintendo. 64-х разрядный процессор. В комплект входят две супер-игры: Pilot Wings и Mario 64, джойстик, 220 V, НЧ-кабель.
4008 .... $800



В следующем номере:



Сетевые битвы:
Обзор игровых серверов в Internet. Тактика коллективных сражений от экспертов журнала «Страна Игр»





Normality, Gender Wars, S. T. O. R. M. ...
и другие игры для PC

Тактика прохождения игр: Civilization II, Dragon Lore, Snow Job ...
и другие секреты для PC и мультимедийных систем



Heart of the Darkness ...
и другие игры для 3DO, Nintendo 64, Sony PlayStation и Sega Saturn



По просьбам читателей:
Обзор самых популярных игр для 3DO

А ТАКЖЕ: *мультимедиа-энциклопедии, путешествия по Internet'у, «игровое железо» и многое другое...*

Журнал
СТРАНА ИГР

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер **014416** от **31.01.96**

Учредитель:
ИЧП «Агарун Компани»

Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»

Редакторы:
Оксана Кузьменко, Владислав Пискунов

Дизайн Обложки:
Антон Шилкин

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Антон Шилкин, Сергей Лянге, Леонид Андруцкий

Фотографии:
Борис Фомин

Для Писем:
129090, Москва, Олимпийский Пр-кт 17, Торговый Центр «Новый Колизей», 8 подъезд, магазин «Game Land»

Рекламная служба и служба распространения:
Тел: 124-0402
Факс: 125-0211

E-mail:
gameland@glas.apc.org

Техническая поддержка:
Денис Конященко, Борис Скворцов, Ерванд Мовсисян, Сергей Сорокин

Телефоны распространителей:

Москва:
«Глобус» — 240-7405
«Логос-М» — 200-2122
«Ода» — 200-2328
«Маарт» — 128-9904, 128-9980
«Люкс-Пресс» — 270-5971
Игорь Юрченко — 396-6712

Санкт-Петербург:
(812) 277-4571, 966-2846

Новосибирск:
«Элегейм» — (3832) 22-66-57, 21-60-74

Алма-Ата:
Владислав Любчанский — (3272) 44-72-89

Тираж 22 000 экземпляров.
Цена договорная.

Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия).



СИСТЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ VFX-1





Вниманию предпринимателей!
При использовании в игровых салонах шлем окупается за 60 дней!



Компания не несёт ответственности за опасности и приключения, подстерегающие Вас в киберпространстве ...

Вниманию родителей!
Дети в восторге от шлема VFX-1:
Фантастический мир иллюзий с полным ощущением реальности!

VFX-1 — "... "крутейшее" периферийное устройство для Вашего компьютера."
PC Magazin, USA.



КОМПЬЮТЕРНЫЙ СУПЕРМАРКЕТ
Садовая-Триумфальная, 12
тел.: 209-5495, 209-5403,
факс: 209-2975

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ
ТД "Библио-Глобус", Мясницкая, 6
тел.: 924-2673, 923-4173,
факс: 928-2394
Дом книги, 2-й этаж, Новый Арбат, 8
тел.: 913-6963, 913-6964,

ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ
Тел.: 931-9230, 931-9334,
931-8696, 931-9270, 931-9439,
факс: 931-4011

Эксклюзивный поставщик в СНГ

CompuLink



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
931-9479

ГАРАНТИЯ до 3 лет

Салон «ЕВРОМОДА»




Эксклюзивная мужская и женская одежда. Французское нижнее белье для дам.

«ВЫИГРЫШ»



Бытовая техника ведущих мировых производителей

ПУЗЫРЬКОВАЯ СТИРАЛЬНАЯ МАШИНА

DAEWOO 5590-450

«ОЛДЕН»



мужская и женская одежда из Германии и Франции

Бутик «АНИ»



косметика, парфюмерия, обувь, галантерея

Косметика и парфюмерия из Англии и Франции



«ТИБЕТСКИЕ КОВРЫ»

ручная работа, 100% шерсть

«ТИТУС»



моющие средства

посуда

мужское нижнее белье

«ШАР-П»



Зал СВЕТИЛЬНИКОВ и ЭЛЕКТРОИНСТРУМЕНТОВ








«МОРФО РЕТИНОР»



Изделия из цветного стекла ручной работы, фитодекор, зоодекор, экзотика

Фотоаппаратура



ведущих фирм мира

«ДВЕРИ И КАМИНЫ»



от фирм MAZZITTELI, SPAZIO, MARSICAMIN

НАШ АДРЕС: ОЛИМПИЙСКИЙ ПРОСПЕКТ, 16, С/К «ОЛИМПИЙСКИЙ». ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР «КОЛИЗЕЙ». Станция метро «ПРОСПЕКТ МИРА»